実況パワフルプロ野球5



完ペキデータで『パワプロ5』を徹底分析!!

『パワプロ5』のすべてがここに!

完ペキパワプロデータ本（ブック）

電撃NINTENDO64 7月号付録

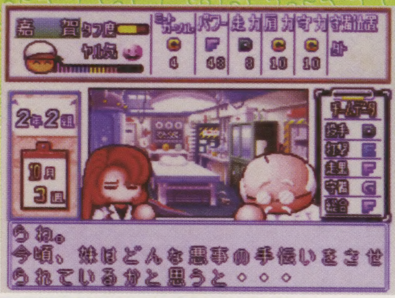
PERFECT PAWAPURO DATA BOOK

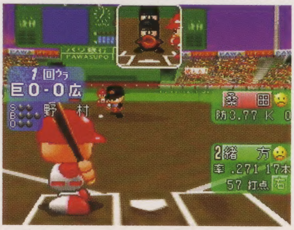
実況パワフルプロ野球5

完ペキパワプロデータ本ブック

PERFECT PAWAPURO DATA BOOK

『パワプロ5』の㊙データを完全掲載
真のファンはこれを読んでパワプロ王になれ!!





⬆こんな秘密のイベントの出る確率、条件もわかっちゃいます。
⬅選手の隠れた特殊能力もバッチリ掲載されてます。

今回も電撃はやってしまいました。前代未聞の2号連続『パワプロ』付録。前号の付録で、オイシイとこをぜーんぶ知ってしまった、と思っていたキミ、残念でした。今度はファン必読の一冊丸ごとデータブックです。写真は数えるほどしかなく、「目の健康のために15分おきに目を休めてください」ってくらいに字や表でびっしり。ホントに目が疲れます。『パワプロ』をやらない人やデータ好き以外には、なにがなんだかわからないかもしれないけれど、やっている人にはなにもかも数値でのっているので、おがむぐらいにありがたいはずです。前号の付録とあわせて読めば、人生バラ色なサクセスライフが送れ、イチロー、松井もビックリの選手の大量生産間違いなし!! サクセスのイベントの評価や確率から、ペナントの全選手の完全データまで、あなたの知らない『パワプロ』がここにある。

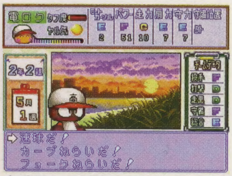
私はコレを推薦します



冬野枯男くん

「ここまでやられちゃタイヘンですよ」

やっぱり対戦もサクセスもなにより大切なのがデータ。この僕が相手チームをスパイ…いや調べつくしたデータにかなうモノはありませんよ。えっ、なに？ この本には僕よりもくわしいデータが載ってるって？ バカな…。こんなことまで…。



⬆猪狩との対決の必勝法までもわかる！

STAFF
Writer……山田 英治
　　　　　花岡 大輔
Designer…大和田 好貴
　　　　（ローヤル企画）
Superviser…中里 一雅

N64	実況パワフルプロ野球5	発売中
	●コナミ●SPG●128M　C	¥7,800

サクセスが日本一うまくなるかもしれないコラム

「パワプロ5」ディレクター
藤岡謙治氏の



真サクセス超人伝

第2回「アメリカ人はコーラ好き」

こんにちは。発売から2か月たっても『パワプロ5』をみなさんはまだ遊んでくれてますか？（えっ？もうあきた？）前回のこのコラム、まさか写真つきカラーで、しかも付録にのるなどとは思ってなくて、いきなり下品な内容ですいませんでした。私の嫁も「はぁ〜、なんでそんなの書くかなぁ〜」とあきれていたけど、いいんです。そういう人生を歩んできたんだから。

ところで先日、アメリカのオーランド（ディズニーワールドや、ユニバーサルスタジオなどのある、アメリカの一大アミューズメントパークみたいな都市）に行って、久しぶりに仕事のことを忘れてホエホエ〜とアホみたいに遊んできたんですが、アメリカ人は人を楽しませよう、楽しませながら自分も楽しもうという精神にあふれていて感心するばかりでした。読者の方も一度機会があったら、行

パワプロ道

この付録のデータの見方。基本的に体調（サクセス画面の左上の体力ゲージのようなもの）とタフ度は0から99の間で、ヤル気は絶好調、好調、普通、不調、絶不調の5段階で、監督評価などの画面に出な↗

突撃『パワプロ5』担当ライターKCE大阪リベンジ旅行!!

前回、コナミ広報とのサクセス対決に（運悪くも？）負けた電撃。くやしいので取材もかねて、大阪の開発部へなぐりこみ。さて結果やいかに…。

●開発陣に3連勝！

対戦の相手をしていただいた開発の方は、おなじみの藤岡さんに、赤田さん（対戦せず）、プログラマー豊原さんとデザイナーの遠山さんという豪華な顔ぶれ。まずは対戦の前にいろんな疑問に答えていただきました。その内容は、最初はOBの選手（王や長嶋など）の選手を入れようとしていたとか、サクセスのエンディングのみに登場するおばあさんは、お好み焼き屋さんとして登場させる予定だったなど、興味津々（!?）なことばかり。そこで聞いてきた㊙情報は、次のページからのデータにびっしり生かされています。

さて、対戦はペナントのチームを使って行われました。開発者の一番手は開発陣最強といわれる遠山さん。しかし、結果は5－0と圧勝。続く二番手の藤岡さん、三番手の豊原さんにも5－0、4－0と、3人ともに2安打ずつに抑えて電撃の完勝でした。さすが電撃編集部で無敗のライター。でも実際は実力の差はほとんどなく、電撃は調子がよかっただけみたい（←ちょっと気をつかっている）。でもまさか全勝できるとはね。藤岡さんは「もう一度やれば勝てるかも」とか言ってたけど（笑）、他の方たちは冷静に「バッティングのレベルが違う。次はコールドで負けるからやめろ」と言っていました。それにしてもやっぱり電撃は日本一。その電撃が作ったこの本を見れば日本一の選手が作れるはずだ！（サクセスの負けはどうするの……）。


←コナミの方はみ～んな親切。いろんな話を聞かせてもらいました。


←対戦中の真剣なふたり。手前は本誌ライター。


➡3連敗で落ちこむ開発陣。やはり電撃は強し！

実技ワンポイント


⬆相手が内野後にしているときはかなり狙いめ。

今回の対戦のなかで電撃の攻撃で特に光ったのがセーフティバント。三塁手に捕らせるかキャッチャーに捕らせるかの微妙なところに転がせば、走力Bでもけっこうヒットになるのだ。これには開発の方々もビックリ。セコイけどたまに使えば効果大です。

2号連続付録記念
『パワプロGB』100本プレゼント

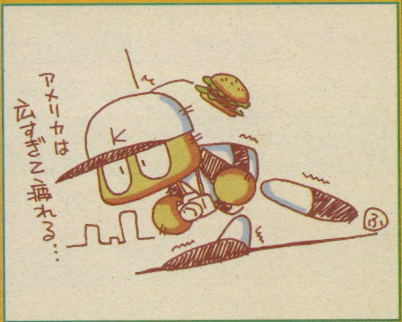

←対戦に勝ったごほうびに『パワプロGB』を100本もいただきました。読者のみんなに抽選でプレゼント。くわしくは本誌P128を見てね。

ってみてください。3D映画と実演のまざった「ターミネーター」や、目の前で竜巻を起こす「ツイスター」などがあって本当に楽しいですよ（こういった楽しさはゲームなんかに取りこむことは、絶対に無理だから）。

でも、どうしてアメリカ人は、朝から肉が食えるのか？　コーラもびっくりするくらいガバガバ飲むし、まるでパワプロ君体型のオンパレードである（帰国後私の体重も増えてました）。おもしろい国アメリカだぁ～。

と、いうわけで仕事のことをなぁ～んにも考えてなかったんで、今回もサクセス関係のお話は、なしです。（え！）でもそれだけじゃあなんなんで「キャプテンになったらなるべくギョウザを食べにいくな」で、どうでしょう（←うーん）。

次回こそは、ちゃんとパワプロのお話を書きますから、ゆるしてください。では。（開発者も感心するほどくわしいサクセス情報はこの本で読んでくださいね！）



↘い数値は0から255の間で変化します。たとえば「体調＋100」は体調が最大になることを示し、「ヤル気＋2」はそのときのヤル気が不調の場合、好調になることを示します。

サクセスをデータでバシッと分析！

サクセス完全データ編

サクセスで運命を分けるのはオモテには出ない数多くのデータ。ここではキミの選手の運命を決める秘密のデータを完ペキに紹介しちゃいます。

野手の初期能力

入学時の能力はランダムで決定される。そのうち0.3%の確率で各能力がCでケガしやすいスーパー選手が、0.1%の確率で各能力Cでセンス○の超スーパー選手が出現する。また成長タイプにより下の表の数値が加算される。

●パワフル高校・赤とんぼ高校の場合

成長タイプ	パワー	ミート	肩力	走力	守備力
おまかせ	0	0	1	1	0
万能タイプ	0	0	0	1	1
1番打者タイプ	-5	1	0	1	0
2番打者タイプ	-10	0	1	1	1
3番打者タイプ	10	1	-1	0	0
4番打者タイプ	30	0	0	-1	-1
8番打者タイプ	-10	-1	1	1	1
マニュアル	0	0	0	0	0

●白鳥学園の場合

成長タイプによる加算ボーナスは大きい。練習メニューに気をつければ効率的なサクセスができる。

成長タイプ	パワー	ミート
おまかせ	0	0
万能タイプ	0	0
1番打者タイプ	-5	1
2番打者タイプ	-10	0
3番打者タイプ	10	1
4番打者タイプ	30	0
8番打者タイプ	-10	-1
マニュアル	0	0

投手の能力アップについて

投手能力には隠し数値として、スピードポイント、コントロールポイント、変化球ポイントの3つが存在する。遠投系、投げ込み系、変化球練習により、それぞれポイントがたまっていく。練習後は、そのたびに一定の計算式に基づいた数値（乱数）と比較され、それよりポイントが大きければ、ポイントが消費され、パラメータ（球速、コントロール、変化量）が上がる。各パラメータの上がり方の注意点は以下のとおり。

●球速…①現在の球速が速ければ速いほど上がりにくい
②変化球の変化量の合計（変化球の数ではない）が大きければ大きいほど球速は上がりにくい

●コントロール…基本的にコントロールポイントをためれば、文句なく上がっていく

●変化量…①現在持っている変化球の数が多ければ多いほど変化量は上がりにくい
②練習した変化球の現在の変化量が大きければ大きいほど上がりにくい

また、ある練習をすると､残りの2つのポイントは下がる。あるパラメータの上昇直後に他の練習をすると、上がったパラメータが下げられてしまう可能性が高い。パラメータ上昇後もその練習をくり返してから、他の練習に移ること。

練習別能力アップデータ

表は練習によって変化する数値でヤル気が普通のときのもの。体調とタフ度が0から99、ヤル気が0から5、スピードとコントロールをのぞく他の数値は0から255の間で変化する。

練習内容	体調	筋力	敏捷	技術	精神	スピード	コント	監督	キャプテン	メイト	タフ度	スタミナ	ケガ	必要な評価
雑用	-8	0	0	0	1	0	0	3	4	6	0	0	—	0
球みがき	-5	0	0	0	2	0	0	3	4	6	0	0	—	0
球拾い	-6	1	1	0	1	0	0	3	4	6	1	0	—	0
ランニング	-15	1	0	-5	0	0	0	3	1	0	10	7	80	0
タイヤ引き	-20	2	0	-5	0	0	0	3	0	0	12	8	50	0
鉄ゲタ	-15	3	0	-5	0	0	0	3	1	0	12	10	50	0
腕立てふせ	-10	15	-5	-5	0	0	0	0	1	0	2	0	80	0
ダンベル	-10	18	-5	-2	0	0	0	0	1	0	3	0	50	0
ウェイトトレーニング	-10	20	-5	0	0	0	0	0	1	0	4	0	50	0
ノック	-20	0	6	6	0	0	0	2	2	2	0	0	35	100
近距離ノック	-20	0	8	12	0	0	0	2	2	2	0	0	28	130
実戦守備練習	-15	0	6	10	5	0	0	2	2	2	0	0	50	150
ストレッチ	8	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5	2	—	0
メディスンボール	10	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5	3	—	0
PNF	12	0	0	1	0	0	0	0	0	0	8	4	—	100
ポジティブシンキング	10	0	0	0	6	0	0	-2	-2	-2	0	0	—	0
イメージトレーニング	10	0	0	0	8	0	0	-2	-2	-2	0	0	—	0
めいそう	10	0	0	0	10	0	0	-2	-2	-2	0	0	—	0
素振り	-8	4	0	4	0	0	0	0	1	0	0	0	80	0
トスバッティング	-8	5	0	5	0	0	0	0	1	0	0	0	80	130
マシン打撃	-8	6	0	6	0	0	0	0	1	0	0	0	80	130
スプリント	-1	0	12	0	0	0	0	0	1	0	0	0	50	0
ミニハードル	-2	0	15	0	0	0	0	0	1	0	0	0	50	0
パラシュートランニング	-2	0	15	0	0	0	0	0	1	0	0	0	80	0
遠投	-5	0	0	0	0	5(3)	-2	1	1	0	8	0	80	0
シャドウピッチング	-5	0	0	0	0	7(7)	-3	1	1	0	9	0	80	100
チューブ	-5	0	0	0	0	10(8)	-4	1	1	0	10	0	80	100
投げ込み	-5	0	0	0	0	-2(-4)	10	1	1	0	5	0	50	0
的当て	-5	0	0	0	0	-5(-7)	13	1	1	0	0	0	80	0
コース投げ込み	-5	0	0	0	2	-5(-7)	16	1	1	0	0	0	80	0
変化球練習	-15	0	0	0	0	0(-2)	0	1	1	0	0	0	50	0

※スピード＝スピードポイント、コント＝コントロールポイント、監督＝監督評価、キャプテン＝キャプテン評価、メイト＝チームメイト評価。※必要な評価とはその練習をするのに必要なチームメイト評価。※ケガの項目はケガのしにくさで、数が大きいほどケガをしにくい。一の場合は練習してもケガをしない。※スピードの欄のカッコはサイドスロー、アンダースロー時のもの。※筋力、敏捷、技術、精神はヤル気が絶好調で＋2、好調で＋1、不調で－1、絶不調で－2が表の数値に加えられる。

ケガ&病気について

●ケガをする確率の求め方

練習をしたあとでケガをする確率は以下の計算方法で求められる。まず現在の自分の体調を見て自分のタフ度に下の表の数値を足して「ケガしない度」を算出する。タフ度は0～99の間で、ゲージの長さによってだいたいの数値で計算する。次にケガしない度に左ページ下の表のケガの項目の数値を足して「ケガしにくさ」を出す。この数値に特殊能力でケガしにくいがあるときは＋20、ケガしやすいがあるときは－20して以下の計算式に当てはめる。

体調	ケガしない度
90以上	タフ度＋170
70以上	タフ度＋150
40以上	タフ度＋120
10以上	タフ度＋70
10未満	タフ度＋10

故障率＝（256－ケガしにくさ）×100／256％

これによるとタフ度が最高でも体調が低いと極端に故障率が上がることなどがわかる。練習時はタフ度と体調が重要。

●ケガをしたときにどのケガになるか

ケガをしたときにだぼくや骨折など、どのケガをするかにも法則がある。練習にはそれぞれに対して、その練習でケガをしたときに、どのくらいのケガをするかという「ケガ段階」というものが、右の表のように決められていて、その練習でケガをした場合は、下のケガ段階表の確率に従ってどのケガをするか決められる。たとえば、同じ練習レベル1でも、ランニングでケガをした場合は、1段階のだぼくから脱臼までのケガしかしないが、ノックでケガをした場合は10%ながらアキレス腱断裂になる可能性がある。複雑骨折はイベントでしか起きない。

練習内容	ケガ段階
ランニング	1
タイヤ引き	2
鉄ゲタ	2
腕立てふせ	1
ダンベル	2
ウェイトトレーニング	2
ノック	3
近距離ノック	3
実戦守備練習	2
素振り	1
トスバッティング	1
マシン打撃	1
スプリント	2
ミニハードル	2
パラシュートランニング	1
遠投	1
シャドウピッチング	1
チューブ	2
投げ込み	2
的当て	1
コース投げ込み	1
変化球練習	2

●1段階

確率	ケガの種類
40%	だぼく
30%	ねんざ
30%	脱臼

●2段階

確率	ケガの種類
30%	だぼく
30%	ねんざ
20%	脱臼
20%	骨折

●3段階

確率	ケガの種類
30%	だぼく
30%	ねんざ
20%	脱臼
20%	骨折
10%	アキレス腱断裂

●病気について

病気の種類と効果、病院で治療が成功する確率は右の表のとおり。毎週影響がでる病気は治療の成功率が高めになっている。

病気の種類	治療で治る確率	影響
不眠症	50%	夜眠れず疲れがたまる（週の終わりに体調が10下がる）
虫歯	57%	痛くて力が入らない（練習しても筋力経験点が上がらない）
爪が割れる	57%	痛くて投球練習ができない（球速、変化球、コントロールが上がりにくくなる）
しゃく	45%	胃が痛くて練習できない（練習が1／4の確率でできなくなる）
花粉症	38%	春になると練習に集中できない（4～5月はやる気が最低になる）

●ケガによる能力ダウン

ケガで入院したときの能力ダウンは以下の表のようになっている。入院が5週間以上になると表の数値に加えて、野手でパワーが1、投手がスピードポイント（P.4参照）とスタミナが1、それぞれ毎週減っていく。また入院中は休んでいても体調は回復しない。

	入院期間	体調	やる気	筋力	敏捷	技術	タフ度	パワー	スピード	コントロール	球速	その他
だぼく	1週間以上											なし
ねんざ	2週間以上			-15	-10					-5		なし
脱臼	3週間以上							-5		-1		なし
骨折	4週間以上										-1	肩力、守備力-1
アキレス腱断裂	6週間以上	-40			-100					-2	-1	走力-2 盗塁○なくなる 内野安打○なくなる
複雑骨折（投手）	6週間以上	-60	-4				-40		-10		-5	スタミナ－10 スピードポイント、コントロールポイント－40
複雑骨折（野手）	6週間以上	-60	-4	-40		-40	-40	-20				走力、肩力、守備力－1

●爆弾のつく確率と爆発の確率

投手の肩やひじに爆弾のつく確率と、どの爆弾がつくかは下表のとおり。ただしこの表はコントロールや変化量が上がった場合の表で、変化球ポイントやコントロールポイントだけが上がった場合は爆弾はつかない。変化球練習の欄のカッコ内の数字はシュート練習の場合。また肩やひじの爆弾が爆発する可能性はどの練習（ケガをする可能性のある練習のみ）でも1%。爆弾が爆発するとゲームオーバーとなる。

練習内容	爆弾のつく確率	爆弾の種類
投げ込み	5%	肩爆弾
的当て	5%	肩爆弾
コース投げ込み	5%	肩爆弾
変化球練習	10%（15%）	ひじ爆弾

●爪割れについて

主人公が投手のとき、爪が割れていると練習によって獲得できる変化球ポイントとスピードポイントが半分になる。ただし、マイナスされるポイントについては通常のままなので、練習するほどマイナス効果が高くなっていくことになる。

●体調とケガについて

体調が低いときの練習でケガをしやすいのは前述の計算式からもわかるが、イベントでケガするときも体調が重要になる。たとえばみぞに足をとられるイベントでは体調かタフ度が40以上あれば、敏捷の経験点が－20、タフ度－15、変化球1つ低下ですむが、それ以下はアキレス腱を切ってしまう。

●交通事故とお守り

交通事故のイベントが起こったとき、天野のプレゼントのゴールデンごふか甲子園に行くときに彼女がくれるお守りをもらっていれば一度だけ事故を防げる。それ以外はイベントが起こると75%の確率で複雑骨折をする。

パワプロ道 交通事故のイベントでは、加藤先生をダイジョーブ博士の家で見ていれば20%の確率で回避イベントが起こる。ただし矢部君に「きっと愛の力…」と答えると骨折してしまうので注意。

主人公に対する評価について

主人公に対する評価は0～255の間で変化する。数値は画面では現れないが、メッセージでだいたいの数値が確認できる。

●スカウト

評価の値	メッセージ
0～15	君は、誰だい？ そこ、じゃまだよ。
16～47	ああ、君ね。 話は、また今度にしてくれ。
48～79	私のことは気にせず 練習を続けてくれたまえ。
80～111	おっ、がんばれよ。 期待してるからな。
112～127	プロになる気がある？ うーん… 素質はあると思うんだが。
128～143	プロになる気がある？ もうちょっとだけアピールするものがあればなぁ。
144～175	私にまかせろ。 必ずプロ野球選手にしてやるよ。
176～207	ぜひ、ウチに来てくれ！ 他のチームには行かないでくれよ。
208～247	君は10年に一人の逸材だ。契約金は任せておけ！
248～255	君はプロ野球を変える男だ。最高の契約をするよ。 絶対ウチに来てくれ!

●監督

評価の値	メッセージ
0～15	早く野球の基礎を身につけてくれ。 今のままじゃ使えん。
16～47	高校野球のレベルじゃない。もっともっと練習だ！
48～79	球になれてきたか？ 光るモノはあるんだが、 みがき方がたりないぞ。
80～111	もっときたえれば… なんとかなるかもな。練習だ！
112～127	まあまあだな。 試合で使えるようにはなったな。
128～143	期待しているぞ。 まあ、全国レベルの連中と比べると見おとりするが。
144～175	頼りにしているぞ。 日本でもお前ほどの奴は、そうはいないからな。
176～207	なかなかやるじゃないか。プロでメシが食えるぞ。
208～247	たいしたもんだ。 プロに行け。 行かなくてどうする！
248～255	お前は俺の自慢だ。 プロ野球を、変えてこい！

谷田キャプテン

評価の値	メッセージ
0～15	誰、君？ えっ、野球部だって？
16～47	えええっと… あっ、うちの新人か。
48～79	ああ、今年の新人か。 がんばれよ。
80～111	ちょっと目立ってないな。もっとがんばれよ。
112～127	なんとか使えるな。 試合に出てもらうかも しれないぞ。
128～143	よくがんばっているな。 試合でがんばってもらうぞ。
144～175	うん、なかなかいいぞ。 頼りにしているぞ。
176～207	すごいな。 君のような新人を待っていたぞ。
208～247	すごいな。 君のような新人を待っていたぞ。
248～255	すごいな。 君のような新人を待っていたぞ。

●鮫島キャプテン

評価の値	メッセージ
0～15	…。 （誰だ？）
16～47	…何だ？
48～79	…練習しろ。
80～111	…がんばれ。
112～127	試合で使う… かもしれんな。
128～143	試合に出ろ。 そこで価値を示せ。
144～175	…お前には、 何も言うことはない。 試合で見せてもらおう。
176～207	…男だな。
208～247	…ふふふ。 たいしたやつだ。
248～255	…ふふふ。 たいしたやつだ。

●矢部キャプテン

評価の値	メッセージ
0～15	ダメでやんす。 いくら親友でも、 ダメでやんす。
16～47	うーん。 ダメでやんすね。
48～79	もっとがんばって欲しいでやんす。
80～111	うちょっとだけ がんばって欲しいでやんす。
112～127	試合に出したいでやんす。
128～143	試合に出てもらうでやんす。
144～175	期待してるでやんす。
176～207	たよりにしているでやんす。
208～247	すごいでやんす。 プロなみの実力でやんす。
248～255	すごいでやんす。 プロでも活躍してほしいでやんす。

●チームメイト評価

評価の値	メッセージ
0～15	…。 まだ野球部にいたの？
16～47	…。 やる気、あるのかなぁ？
48～79	はっきり言って、 たよりないなぁ。
80～111	まあ、がんばってはいるけど…。
112～127	よくやっているよ。 もっと、がんばろうぜ。
128～143	いっしょにがんばろう。
144～175	結構いい奴だな。 いっしょにがんばろうぜ！
176～207	お前はいい奴だよ。 みんなそう思っているぞ。
208～247	お前と野球ができて よかったよ。
248～255	スッゲェいい奴だな。 いっしょに野球ができてうれしいよ。

●評価とイベントについて

主人公に対する各評価はいろいろなイベントの成功・失敗に関係する。どのイベントでどれだけ評価が必要かはイベントデータ参照。基本的なところでは、ドラフトで指名されるにはスカウト評価が130以上、レギュラーを獲得するにはキャプテン評価120以上、キャプテンになるには2年8月4週のチームメイト評価が170以上なら無条件で、145以上なら矢部君との選択イベントでOK、などがある。

パワプロ道

勉強イベントで彼女に見つめられて勉強するのはなんと彼女評価が低めのとき。もしかして他の女と仲よくならないように監視されているのかな？　とすると、彼女の笑顔の裏には……。女って怖い。

勉強コマンドについて

勉強コマンドを選ぶと25%の確率で家で、残りは学校で勉強する。通常は学力と体調が約10上がる。体調が低いときは（自宅で40、家で30以下）眠りこんで体調のみ20上がる。

●家で勉強

確率	イベント	変化
75%	通常	体調＋10、学力＋12
10%	中途半端	やる気＋1、タフ度＋8、体調−10など
10%	タイヤキ	体調＋15、学力＋10など
5%	野球超人伝を見逃す	体調＋5、学力＋10、やる気−1

家で勉強するときのイベント発生確率は上の表のとおり。「中途半端」は父親に勉強する主人公を中途半端とからかわれるイベントで、他にサボリぐせと恋の病が治る効果がある。父親がタイヤキを買ってきてくれるイベントは、ヤル気が不調以下のときヤル気＋1される。また家で勉強すると、学校よりも学力の上がり方が大きい（＋2）のでオトク。

●学校で勉強（彼女なし）

確率	イベント	変化
14%	学校で勉強（通常）	体調＋10、学力＋10
14%	学校で勉強（加藤指導）	体調−20、学力＋20以上など
7%	学校で勉強（加藤倒れる）	体調＋10、学力＋10
21.6%	勉強中、青木と会話	彼女評価＋15など
21.6%	勉強中、金井と会話	学力、体調アップ
21.6%	勉強中、花咲と会話	体調＋10、学力＋10

加藤先生の１週間つきっきりでの指導は学力が40以下のときに起こる。それ以外は通常の勉強になる。加藤先生の指導ではそのときの精神の経験点の半分＋20ぶん学力が上がるので精神の経験点を上げて起こせば試験対策になる。また加藤先生が倒れるイベントは病院で加藤先生と会ったことがなくて、加藤先生に妹の話を聞いていないときに起こる。これは彼女とダイジョーブ博士の関係がわかるカギになるイベント。条件がそろっていないときは通常イベントになる。数種類ある金井のイベントはどれも学力と体調を上げてくれるが、青木のように彼女評価（P.11参照）は上がらない。

●学校で勉強（彼女あり）

確率	イベント	変化
14%	学校で勉強（通常）	体調＋10、学力＋10
14%	学校で勉強（加藤指導）	体調−20、学力＋20以上など
7%	学校で勉強（加藤倒れる）	体調＋10、学力＋10
32.5%	勉強中、彼女と会話	（下の本文参照）
32.5%	だーれだ？	（下の本文参照）

通常の勉強と加藤先生の指導、加藤先生が倒れるイベントの発生条件は彼女なしの場合と同じ。勉強中に彼女と会話するイベントは彼女評価によって変化し、彼女評価が高い順に①「ジャマしちゃ悪いね」と言って去る（学力＋10体調＋15）②肩をもんでもらう（学力＋10体調＋20）③見つめられながら勉強する（学力＋15体調＋20）のイベントが起こる。また、「だ～れだ」といって後ろから目隠しをされるイベントでは80%の確率で彼女、15%で矢部君、５%で監督が登場し、誰だか当てればそれぞれの評価と体調、学力が上がる。ただし、彼女の場合だけ、正解しても50%の確率で長話をされて、体調がダウンすることがある。

相談コマンドについて

●松倉

確率	イベント	変化
20%	特訓しましょう	体調ダウン、チーム、主人公能力アップなど
20%	練習あるのみ	体調−20、タフ度＋10など
20%	怒りの松倉	体調ダウン、サボリぐせ治療など
10%	守備がよくない	監督評価＋５、チーム守備力アップなど
10%	ドーナツ	体調＋15、チームメイト評価＋10など
10%	それについては…	体調−10、チームメイト評価＋5など
5%	愛なんて信じない	体調＋5、チームメイト評価＋5
5%	オレ達ががんばらねば	味方投手能力アップ、不眠症など

松倉のイベントは自分やチームが強化されることが多い。体調は下がるがケガがないのでオトク。上記以外では主人公がサボリぐせか恋の病だと必ず「言いたいことがあります」という治療系のイベントに、体調が20以下だと主人公が倒れるイベントに、インターネット高校との対戦直前だとノーサイン戦法（球種がバレないが味方投手のコントロールが下がる）を選択するイベントになる。また松倉が外野のときは「オレたちががんばらねば」のイベントが外野手のサブポジションを獲得できるイベントに変わる。

●香本

確率	イベント	変化
30%	大食いバトル	（下の本文参照）
9%	ドーナツはいかが？	体調＋12、精神経験点＋1など
9%	スルメはいかが？	体調＋8、精神経験点＋2など
9%	あめ玉はいかが？	体調＋10、精神経験点＋1など
15%	楽観論	体調＋12、精神経験点＋10など
10%	すき焼き肉	体調＋30、チームメイト評価＋5など
10%	遅くまで話し合う	体調＋10、精神経験点＋10など
5%	松倉と香本	体調＋10、やる気−1など

香本のイベントで魅力的なのが大食いバトル。一度起こると相談するごとにこの一連のイベントが最後まで続く。どの大食いも（50＋体調）／３%の確率でクリアでき、自分が捕手の場合３回クリアするまでに体当たり、ブロック、キャッチャー○（すでに持っていると守備力＋２）がつく。また捕手以外の野手だとサブポジションに捕手がつく。このイベントは途中で挑戦をやめると２度と起こらないので、失敗しても何度もチャレンジしよう。

●駒坂

確率	イベント	変化
10%	技術的なことについて	チームメイト評価＋2、体調＋2
15%	じゃ、練習しましょう	筋力経験点＋2など
20%	休んでる人が出ないように	（下の本文参照）
20%	体当たりかリリース○	体当たりなどの入手可能性あり
20%	流し打ちか尻上がり	流し打ちなどの入手可能性あり
10%	広角打法か打球反応	広角打法などの入手可能性あり
5%	女性について	やる気−2、体調−30

「休んでいる人が～」のイベントはチームメイト評価が下がるがチーム能力が上がる。主人公がキャプテンでないときはフォーム改造イベントに変わる。フォーム改造の成功率は35%。成功すればミートカーソルや変化量などが上がるが、失敗するとミートカーソルダウン、アベレージやパワーヒッターがなくなるなど被害が大きい。特殊能力の獲得成功率については体当たり56%、流し打ち14%、広角打法５%、リリース○６%、尻上がり、回復○９%、打球反応８%で、センス○×で確率が４%上下する。体調20以下だと０%。

パワプロ道 合宿中や甲子園などでは上記の相談イベントの発生条件が変化する。基本的に松倉はマイナスイベントばかり、香本と花咲は体力回復イベントばかりになる。父親は相談自体ダメになるので注意。

●矢部

矢部の相談イベントは全８種類。弱気やサボリぐせがつく可能性があるが確率は低いので心配ない。むしろ勉強コマンドよりも体調回復率が高いので、彼女がいないときは多用して体調維持をはかるといい。チームメイト評価も上がるものが多いので一石二鳥の効果がある。めやすとして野球以外の娯楽に関するサボるイベントは５％の確率でサボリぐせがついたり、不眠症の治療になったりする。キャプテンや監督がからむイベントは基本的にマイナス面がない。

●父親

父親のイベントも全部で８種類。若いころの話以外は80％近い確率で弱気などのマイナス能力を治療してくれる。ただし、合宿や甲子園遠征中は相談しても必ず「バッカモ〜ン」と言われて一方的に電話を切られるイベントになり、治療成功率も50％に落ちる。トレーニングマシーンのイベントの成功率は50％。成功すると投手ならコントロール＋５、野手なら技術の経験点が＋５でそれぞれ体調－５。失敗はヤル気－１、タフ度－10、体調－10になる。特訓しないと体調＋５。

●監督

相談するとチームメイト能力が上がるイベントが多い監督。ただし主人公の能力が大きく上がるわけでもなく、マイナス能力の治療にもサボリぐせにしか使えない。マイナスイベントも多めなので、チームメイト能力アップ用だけに使おう。

●マネージャー花咲

確率	イベント	変化
30％	特製ジュース	体調＋20、タフ度＋10など
25％	悩みごとを解消	しゃくと恋の病以外の病気治療
25％	がんばってるときは輝いてる	ヤル気＋1、体調＋5
10％	体を気づかう	ヤル気＋1、体調＋10
10％	ボール磨きを手伝わされる	体調ダウン、彼女評価＋10

花咲が彼女候補のときは相談するだけで彼女評価（P.11参照）が＋20。またヤル気が普通以下のときは85％の確率でヤル気＋２のイベントになる。特製ジュースのイベントは体調80以上のときは体調－20、タフ度－５。体を気づかうイベントでは50％の確率で体当たり、ブロックがなくなるので注意。合宿、甲子園中はマイナスイベントは起こらない。

●マネージャー冬野

体調、ヤル気はほぼ確実に回復できるし、病気の治療の確率も高い。ただし、よい特殊能力がなくなり、悪い特殊能力が次々とつく。さわらぬ神にたたりなし？

●犬

イベントでペットにすることができる犬。相談すると50％の確率で散歩するかなでることになる。散歩は敏捷の経験点＋６とヤル気が普通以下のとき＋１、そのときの体調に応じて体調＋10〜20される。なでるときは80％の確率でヤル気と体調が回復するが、それぞれ10％の確率でおしっこをかけられたり、手をかまれたりする。おしっこはヤル気－１、かまれると体調－10、タフ度－５で、25％の確率で爪が割れる。

●鮫島キャプテン

基本的にキャプテン評価が120（P.6参照）以上であればマイナスイベントは起きず、能力アップイベントになる。弱気などの病気の治療にも使える。ただし、特訓イベントでケガをすることがあるので体調30以下のときは相談しないこと。鮫島の相談でなにより重要なのが２年の夏合宿。キャプテン評価が180以上であれば送球○かリリース○のつく特訓イベントが起こる。海に向かって叫ぶイベントではスカウト評価が60以上であれば悪いイベントは起こらない。

イベント

イベントのなかでも固定イベントは発生時期が決まっている。内容と効果を覚えておくこと。たとえばヤル気が下がるイベントの前にヤル気を上げたりするのはソン。

●スカウト登場

毎年６月４週、９月３週、11月４週、１月３週と３年の４月４週に来る。打撃と投球練習では点数の半分がスカウト評価（最大でも18点）に、残りが半分ずつ筋力と技術の経験点かコントロール・スピードポイントに振り分けられる。それ以外の練習では結果によるスカウト評価のほかに変化球か球速を見せるとそれぞれのポイントに＋５、足の速さは敏捷＋５、肩は筋力＋８、守備は筋力＋２、技術＋４が加算される。

●1年のドラフト

11月３週、谷田がドラフトされてヤル気＋１になる。このとき彼女候補が青木の場合、こっそりラジオを聴くと青木の彼女評価（P.11参照）が＋８、彼女候補が金井の場合は授業を受けると彼女評価が＋５される。このイベントで現在の自分の彼女候補（P.11参照）を確認できる。

●極亜久商業のワナ

予選で初めて極亜久商業と当たったとき、毒入り弁当をしかけられる。基本的に自分だけ食べて、２年の毒入り弁当を完全回避する選択をするのがベスト。実力的に余裕のある２年で弁当を食べてもいいが、自分が白鳥学園の場合、弁当を捨てると、実は弁当は冬野のものだったことになり、野手でチャンス×、投手でピンチ×がついてしまうので注意。

●猪狩弟の悲劇

３年めに猪狩弟が交通事故にあうイベントが起こる。猪狩兄との勝負で連勝したことがあれば、この事件に極亜久商業が関わっていたことがわかる。またこのときの選択肢で「ラッキー」を選ぶとチーム全員の士気が低下して、次の試合で全員不調になってしまう。

●甲子園の約束

花咲と甲子園出場と甲子園優勝を約束した状態で、３年の夏の大会に優勝するとマネージャーの秘密ノートをもらえて、ムラッ気、チャンス×、負け運、一発病、短気が治る。また花咲が彼女だとさらに祝福のキスがもらえて、ピンチ×、対左投手×、バント×、盗塁×、寸前×も治る。

パワプロ道 監督が部員に主人公がキャプテンとしてふさわしいか聞くイベント。松倉ならチームメイト評価150以下、駒坂なら200以下だと悪い答えをされる。このとき監督評価80以下だと矢部がキャプテンになる。

●猪狩兄との対決

猪狩兄との対決は主人公が投手の場合、主人公の球威が猪狩兄の打力（50＋主人公の学年×10）を上回ったときに勝てる。主人公の球威は球威ポイント（速球のとき球速153km以上で90点から135km未満で15点まで、変化球で変化量7で70点から2以下で10点の間で変化、スローボールのときは20点）に乱数の0〜99を加えた数。猪狩兄（ＣＯＭ）の予想が当たると下の表のボーナスが加えられる。球威ポイントが猪狩兄の打力の半分以下ならホームランとなり一発病がつくことがある。

主人公が打者のときは猪狩兄の球威（50＋主人公の学年×10）に主人公の打力（乱数の0〜99の数値にミートカーソル4で＋10から6以上で＋40の間で変化する数値と、パワー50以上で＋10、120以上で＋40の間で変化する数値を加えたもの）がまされば勝てる。球威＋40<打力ポイントなら主人公の完勝、球威／2>打力ポイントで猪狩兄が完勝。

どちらで勝ってもスカウト評価が大きく上がる。

●猪狩兄が待っている球種

球種	待つ確率	猪狩兄の予測が当たったときのボーナス
直球	35％	打力+45
変化球	45％	打力+50
スローボール	20％	打力+35

●猪狩兄が投げる球種

球種	待つ確率	主人公の予測が当たったとき	はずれたとき
直球	40％	打力+20	球威+30
変化球	30％	打力+30	球威+30
フォーク	30％	打力+40	球威+40

●猪狩弟との対決

猪狩弟との対決で注意しなくてはならないのが、彼女評価。花咲か豪田以外が彼女のとき、ゲームセンターかバッティングセンターで勝負をした場合、彼女評価（P.11参照）が80以下だと彼女と別れてしまうのだ。バッティングセンターの勝負は弱気状態のときに負けなければマイナス要素はほとんどない。ヒットを打つ確率は（パワー／6＋ミートカーソル×6）＋20％。さらにパワーが120以上のときは10％の確率でホームランとなる。ヒットは1点、ホームランは3点の計算になる。また猪狩弟と勝負をしない選択肢を選んだ場合、「10年早い」を選ぶと80％の確率で猪狩兄が登場して、通常の猪狩兄との勝負イベントになる。

●昼休みイベント

昼休みのイベントで初めて彼女候補（P.11参照）の女の子に会った場合、20％の確率でひとめぼれされて、翌週にラブレターをもらえる。それ以降に会った場合も、彼女候補の女の子に会えば彼女評価が上がっていく。また部室で花咲に会った場合、ボール磨きを手伝うと10％の確率で花咲が彼女候補に変化するので、どうしても花咲を彼女にしたい人は覚えておこう。昼休みは彼女作りのチャンスなので、教室は金井と青木、校内は豪田と天野、部室は花咲がいることを覚えて彼女評価アップをねらおう。また部室を選んだ場合、30％の確率で誰もいない部室に行く。このときセンス×が50％の確率で治療できる。白鳥学園の場合、部室に冬野がいる場合があるが、チームメイト評価が200以上あればマイナスイベントは起こらず、能力がアップするイベントになる。チームメイト評価には常に気をつけよう。ちなみに青木の彼女評価もチームメイト評価が高いほど上がり方が大きい。

●神社で外藤と勝負

神社での練習後10％の確率で外藤が登場。打つを選ぶとミートカーソル×7＋体調／2の確率で打て、打てなくても40％の確率でよけることができる。よけるを選択すると40％の確率でよけられる。打てればチャンス○か打球反応○、よければチャンス○か逆境○がつく。どちらにしても失敗すると死球を受けたり見逃したりして弱気とチャンス×がつく。

●神社で大リーグ君特訓

大リーグ君で練習を成功させるには1号は投手でスタミナ111以上、野手で守備力が1年で9、2年で10、3年で12以上必要。2号は投手でスタミナ131以上でコントロール151以上、野手はミートカーソル5以上。3号は投手コントロール161以上、球速151km以上、野手でパワー181以上。野手は2号のカーソルアップ、投手は3号の球速4kmアップが目玉。

●合宿での監督のシゴキ①

タフ度と体調をあわせた特訓スタミナという数値が20以下になるまで練習が続く。最後まで行けば50％の確率で野手がケガしにくい、投手が回復○になり、ランナー×、ピンチ×、一発病がなくなる。消費される特訓スタミナは、ランニングが20、ダッシュ100本で30、腕立て500回で30、素振り1000回で30、遠泳で30。つまり体調＋タフ度が140以上で成功する。

●合宿での監督のシゴキ②

合宿での100本ノック。ゲーム中は10本連続で捕れれば成功になる。このイベント時の守備力は守備力×8＋体調／5で求められ（ただし50〜100の間に修正）、練習スタミナという数値が10以下になるまで続けられる。練習スタミナは1セットのノックで10減る。練習スタミナは投手で（スタミナ＋体調）／2、野手で（タフ度＋体調）／2で求められる。

●監督に新変化球を教わる

監督評価が60以上で0.2％前後の確率で起こる。成功率（％）は45＋方向ポイント＋指導ポイント＋変化球難度で求められる。方向ポイントは同じ方向に曲がる変化球を持っていれば入り＋5、指導ポイントは監督評価が150以上で＋15、125以上で＋12、100以上で＋8、99以下で0が入る。また変化球難度は球種によってシュートで−9、ナックルで−25、シンカー、Hスライダー、スローカーブ、ＳＦＦ、パーム、チェンジアップ、Ｖスライダーでそれぞれ−12する数値。成功すればその変化球を覚えて、その方向の変化量が1増える。失敗するとスピードが1km下がり、リリース○がなくなる。またストレートを覚えたいというと監督に怒られて監督評価が10下がる。

パワプロ道　ふだんは礼儀正しい猪狩弟。だが彼女評価が低いときにバッティングセンターで勝負すると彼女と別れさせられるイヤなヤツでもある。実は彼、兄以上に暗黒な性格なのかも。

●ポジション変更

いつでも0.1％前後の確率で起こる。コンバートすると監督評価が＋10され、その守備位置を守れるようになる。またもともとの守備位置もサブポジションとして残る。コンバートされる先は、①守備力が７以下で一塁手以外のときは一塁手に、②走力12以上で外野手以外のときは外野手に、③肩力10以上で捕手でないときは捕手に、④上記のどれにも該当しないで、二塁手でないときは二塁手に、⑤同じく三塁手でないときは三塁手にコンバートされる。監督のコンバート指令は監督評価が80以上あれば断れるが、80未満だと断っても、怒られて強制的にコンバートされる。また主人公が投手のときは、このイベントはフォームチェックのイベントとなり、スピードポイントとコントロールポイントが＋５され、体調が－15とタフ度が－５される。

●豪田が彼女のときは

豪田が彼女のとき、学校でいちゃついているのをチームメイトに見つかるイベントが起こり、チームメイト評価が15下がる。さらに豪田とつきあっている間は、毎週チームメイト評価が２ずつ下がり続ける。気がつくとノックもできなくなっていることがあるので注意。また３年で起こることのある豪田が校長の娘であることがわかるイベントのあとには100％の確率で練習設備を買ってくれるイベントが起こる。

●スカウトが家にやってくる

スカウト評価が130を超えているとスカウトが主人公の家に菓子折りを持って入団をすすめにくることがある。50％の確率で父親がスカウトを追い返すが、その場合スカウト評価が－15。また２回め以降にスカウトが家に来ると父親が上きげんになるイベントが起こるがパラメータの変化はない。

●監督に彼女と別れさせられる

彼女がいて、監督評価が80以下だと彼女と別れさせられるイベントが起こる。監督には彼女と別れるか野球をやめるか、どちらかを選ばされるが、どちらにしても彼女と別れることになる。野球をやめるを選ぶとサヨナラ男がつく。監督評価が80以上あれば、このイベントが起こっても、彼女がいることをうらやましがられるだけですむ。

●魚屋の松ちゃん

町で魚屋の松ちゃんに会ったとき「まかせておけ」「がんばっている」を選択すると、50％の確率で魚をくれる。９月、10月は必ずさんまをくれ、体調＋５、ヤル気＋１。それ以外の場合は45％でいわしをくれてタフ度＋15、25％でたいをくれ、精神＋５、25％でまぐろをくれ学力＋10、ヤル気＋１、筋力＋３、５％でくじらをくれ、体調＋５で虫歯と短気が治る。また「自信のない」などの選択肢を選ぶと、はげましてくれて50％の確率で弱気が治る。

●矢部と牛乳対決

矢部との牛乳対決はタフ度が高いと勝ちやすい。勝つと体調とタフ度がアップし、連続３回まで勝てる。１度めで勝負を断ると「ノリが悪い」といわれてチームメイト評価が下がる。３回勝っても特に特典はない。赤とんぼ高校のときは近くにコンビニがないので勝負はできない。

●レンタルビデオ

レンタルビデオで（Ｈ？）ビデオを借りる。バイトの店員として青木が登場する。恥ずかしくて借りるのをやめるとヤル気－１、借りるとビデオの内容がすごくて、ヤル気＋５、タフ度＋20になるが、体調は－90になってしまう。また青木に借りたビデオを知られてしまうため、青木か金井が主人公の彼女候補だった場合、彼女評価が０になってしまう。このイベントも赤とんぼ高校では起きない。

●合宿での一発芸①

１年の夏合宿の一発芸で、歌かものまねを選んだ場合、チームメイト評価が120以上あれば、また腕立て500回の場合はパワー90以上あればウケてキャプテン評価＋４、チームメイト評価＋７になり、20％の確率でムード○がつく。ウケない場合はキャプテン評価－６、チームメイト評価－４で20％の確率でムード×がついてしまう。

●合宿での一発芸②

２年の夏合宿のとき「先輩たちも芸をしてくれ」といわれる。このとき自分で芸をすると75％の確率でウケて、チームメイト評価＋15、さらに20％の確率でムード○になる。ウケないときはチームメイト評価－５で、20％の確率でムード×になる。また１年のときにウケているのに、２年めでウケないと「おまえは一発屋だ」といわれて一発病がついたりする。

●トランプ勝負

合宿中に矢部とトランプをする。勝率は50％。ただし、チャンス○なら60％、チャンス×なら35％になる。勝つとチームメイト評価が－５だが、しゃくが治り、10％の確率で勝ち運がつく。負けるとチームメイト評価が＋８で50％の確率で短気、10％の確率で負け運がつく。なお、勝負を選んでも25％の確率で監督に見つかって怒られて勝負できない。

●近距離ノック

鮫島がキャプテンでキャプテン評価が140以上のとき発生。鮫島に練習をきびしくしてもいいかと相談され「大丈夫～」を選ぶと、練習のノックが近距離ノックになる。ただしチームメイト評価が140以下だと１年のときは矢部、２年では香本に反感を持たれチームメイト評価がそれぞれ－10、－15になる。また「これ以上は～」を選ぶと鮫島の評価が５下がる。

●女学生ファン

主人公が甲子園に出たことがあると、女学生が練習を見に来てさわぐ。主人公が手を振るとチームメイトに冷ややかに見られ、評価が下がるが、体調とヤル気は大幅アップする。怒るを選ぶと基本的にヤル気＋１とチームメイト評価アップ、無視すると監督が女学生を追い払ってくれるが、このとき40％の確率で監督が主人公にヤキモチを焼いて、監督評価が－10されてしまう。

パワプロ道 こちらの球種を読んでくるインターネットハイスクール。実は彼らは軍事衛星をハッキングしてキャッチャーのサインを盗み見ている。こんなウラ設定があるのも『パワプロ５』らしいところ。

●ダイジョーブ博士

ダイジョーブ博士に病気の治療をたのむと肩とひじの爆弾以外は100%治してくれる。爆弾の治療は5%の確率で失敗し、その場合持っていないほうの爆弾が追加、両方持っている場合はケガしやすいになる。治してくれる病気の優先順位は不眠症→虫歯→爪割れ→しゃく→肩爆弾→ひじ爆弾。疲労の回復は85%の確率で成功して体調+80。失敗するとヤル気ー2、タフ度ー20。体を丈夫にするだと、75%成功でタフ度+40、体調ー100、失敗するとタフ度ー20、体調ー50、パワーー5、球速ー1。能力アップ手術は成功率40%（タフ度ー10）だが、サインしないを選ぶと50%（タフ度ー20）にアップする。成功するとセンス×がなくなり、野手ならミートカーソル+1、パワー+15、筋力+15、敏捷+15、技術+10、投手は球速+3、コントロール+10、覚えているすべての変化球ポイント+10。失敗したときは、ケガしやすいになり、野手でミートカーソルー1、パワーー25、走力ー2、投手で球速ー5、コントロールー10、覚えているすべての変化球ポイントがー10される。なおタフ度の治療のとき、病院で加藤先生に会っていると博士と先生の隠しイベントが見られる。アンドロメダ高校のイベントを最後まで見るにはこのイベントを見ておく必要がある。

●監督と帽子

監督に「俺の帽子知らないか」と聞かれるイベント。監督評価が100以上なら、監督は笑って去っていく。監督評価が100未満の場合、部室を片づけるように言われ、片づけると体調ー25、片づけずに逃げると20%の確率でサボりぐせがつき、25%の確率で監督に逃げたことがバレて、監督評価ー10。

●神社で花咲と

神社のイベントで花咲が彼女になる流れは以下のとおり。まず花咲と以前に神社で会っていると50%の確率でおにぎりを持ってきてくれる。おにぎりを食べるを選択すると、50%の確率で主人公がおにぎりをのどにつまらせ、さらに50%の確率で花咲といいムードになる。このときに3つの選択肢から「好きな人がいる」を選択すると、2つ選択肢が出て「実は前からキミが好きだった」を選択すると彼女になってくれる。この場合、花咲が彼女候補でなくても彼女になる。

●加藤先生の全イベントを見るには

①まず病院で加藤先生に会う（主人公か矢部入院。お尻に注射ではダメ）。②体調30以下で勉強して先生がボロを出すイベントを出すか、加藤先生が倒れるイベントを出す。③ダイジョーブ博士のところで体を丈夫にするを選び加藤先生を見る。④さらに博士に会い、先生と博士の会話を聞く。⑤駒坂と相談してアンドロメダ高校の話をする。⑥アンドロメダ高校との試合直前に博士と先生の隠しイベントが発動。イベントによって弱くなったアンドロメダ高校に勝つと⑦最後のイベントが見られる。③④はランダムだが、それ以外は自分で調節できる。ぜひ先生の秘密を知ろう！

彼女イベント編

●彼女と彼女候補について

彼女にも、彼女評価というものが設定されている（数値の確認の手段はほとんどない）。その数値は0～255で推移し、120以上になるとラブレターが届き、彼女ができる。また、彼女にしてからは、彼女評価は毎週表のとおり減っていき、50未満になると留守電イベントが発生、10未満になると失恋する（ヤル気ー5）。ちなみに彼女に電話すると彼女評価+10、合宿中なら彼女評価+25、ヤル気+2、体調+20（豪田の場合+10）。また、彼女についてもっとも重要なことは、ゲーム開始時に彼女にできる女の子が決まってるということである（その女の子を彼女候補という）。その女の子以外は基本的に彼女にすることはできないが、彼女と別れた場合、4週間後新たな彼女候補が決定される。

青木	-9
金井	-12
緑川	-20
天野	-11
豪田	-7
花咲	-10

●下校ラブストーリー

居残り練習イベントで帰った場合、40%の確率で金井・青木、20%の確率で豪田との下校イベントが発生する（彼女がおらず、その女の子と会話したことがある場合）。このイベントのみドキドキポイントという数値が設定され、最大5回の会話をうまく操って、数値を55～75にするとラブラブモードに突入する。ラブラブモード（「彼女のほほが～」と表示される）で告白した場合、50%の確率で成功し、彼女候補であるなしにかかわらず彼女にできる（失敗するとヤル気ー3、彼女評価が0に）。手をにぎった場合、その女の子が彼女候補でなければ彼女になり、彼女候補だった場合、女の子は逃げ出してしまう（彼女評価1／2に）。それ以外のあたりさわりのない選択をした場合、彼女評価などの数値にはまったく変化はない。なお、3人のドキドキポイントの初期値は以下のとおり。青木…チームメイト評価／5、金井…学力／5、豪田…スカウト評価／5。ドキドキポイントは話題によって表のように数値は変化するが、恋愛以外の話題の場合、相手が彼女候補なら1回につき+8。

	青木	金井	豪田
友達	+20	+5	+12
クラブ	+13	+8	+20
夢	+10	+15	+8
勉強	+5	+18	+3
休日	+9	+8	+7
恋愛	+30	+30	+30

●バレンタイン

バレンタインでは彼女から必ず本命チョコがもらえる（彼女評価+20）。そのとき彼女評価が150以上なら75%の確率でキッスがもらえる（体調+20、豪田ならー10）。また、それまでに会話をしていれば、金井、青木、花咲から義理チョコがもらえる（青木はチームメイト評価が110以上必要）。ただし、3人が彼女候補だった場合はチョコはもらえないため、逆にそれで彼女候補を見分けるヒントになる。チョコをもら

パワプロ道　サクセスの登録数を全部いっぱいにすると出現する「ありがとう画面」にいる見なれないおばあさんはお好み焼き屋のおばちゃん。ボツになったイベントのキャラだそうだ。『4』の野球仙人みたいなもの。

った場合、10%の確率で虫歯になり、本命ならヤル気＋5、体調＋40、義理ならヤル気＋(個数)、体調＋(個数×10)。

また彼女がいない場合、50%の確率で彼女候補から突然の告白を受ける(白鳥学園では起こらない！)。断るとヤル気ー1、彼女候補が変更。つきあえば数値の変化はなし。

●ラブレター

彼女評価が120以上になると、ラブレターイベントが発生する。女の子に会いに行くと彼女ができる(監督評価ー15、天野の場合ヤル気＋5)。会いに行かない場合、チームメイト評価＋5、彼女候補が変更される(告白を断った場合も同じ)。

●スポーツ観戦

スポーツの時期は以下のとおり(彼女の好みは下の表参照)。4～9月…野球、10～12月…サッカー、1月…ラグビー、2～3月…バレーボール。いい印象の場合、彼女評価＋40、体調＋25(豪田は半分、以下同)、ヤル気＋1。まあまあの場合、彼女評価＋30、体調＋15。以上の場合50%の確率で体当たり(ラグビー)、ブロック(バレー)、入院(サッカー)を覚え(!?)る。悪い印象の場合、彼女評価ー10、体調ー10。

また海に行った場合、彼女評価＋40、体調＋30(豪田の場合ー30)、ヤル気＋2、しゃく、弱気、サボリぐせが治る。

●ショッピング

ショッピングを選択すると、天野の場合、彼女評価ー10、体調ー10。緑川の場合、買い物をしてあげると彼女評価＋50、体調＋22、タフ度ー15、不眠症、しゃく、サボリぐせが治る。買い物をしてあげないと彼女評価ー20、体調ー20。その他の彼女の場合、買い物をしてあげようとすると15%の確率で成功し、彼女評価＋44、体調＋16(豪田は＋8)、タフ度ー5、不眠症、しゃくが治る。失敗した場合彼女評価ー12、不眠症になる。買い物をしてあげないとなにも変化はない。

●公園その他

4月の1～3週の場合、彼女評価＋50(花咲は＋30)、ヤル気＋3、体調＋60(豪田は＋30)、不眠症、しゃく、サボリぐせが治る。ただし、1、2週は花粉症になりやすいので注意。1～2、8月は彼女評価ー10、その他の月なら彼女評価＋40、ヤル気＋2、体調＋30(豪田は＋15)、不眠症、しゃくがとれる。また、緑川はいつでも彼女評価ー5で固↗

デートスポットデータ

彼女の好みのデートスポットや映画を完全チェック。デート前にはこれを見てラブラブなデートをしよう。体調などの回復量も違うので、ぜひ彼女好みのコーディネートを。

右が彼女別の好きなデートの場所の表、下が好きな映画タイトルの表で、評価はそれぞれ○がいい印象、△がまあまあの印象、×は悪い印象を与える場所や映画になっている。いい印象の場合13%の確率で恋の病になり、5%の確率でスカウトにデート現場を見られて評価がー5、まあまあの印象の場合5%の確率で監督評価ー7などの障害がある。また好みの場所や映画でも同じ場所に連続で行くと彼女評価ー50になってしまう。豪田のみ、いい印象だと20%の確率で練習レベルアップのイベントが起こる。

場所	花咲	金井	天野	青木	豪田	緑川
ショッピング	○	○	×	○	○	○
ゲーセン	×	×	○	○	○	○
公園	○	○	○	○	○	×
バッティングセンター	○	○	○	○	○	×
野球観戦	○	△	△	△	○	×
サッカー観戦	○	△	○	△	×	×
ラグビー観戦	○	×	△	○	×	×
バレーボール観戦	○	○	△	△	×	×
海	○	○	○	○	○	○

	時期	タイトル	青木	金井	緑川	天野	豪田	花咲
1年	4月～5月	ジェーン二等兵	×	○	△	△	△	×
	6月～8月	ジョンソンさん	△	△	○	×	×	△
	9月～11月	愛がひとすじなわ	△	○	×	△	○	○
	12月～2月	南極原人	○	○	○	△	×	△
	3月	ジェーン二等兵	×	○	△	△	△	×
2年	4月～5月	ラジコン大使	×	△	△	○	○	×
	6月～8月	ぷっぷとぼるつん	○	×	×	○	△	○
	9月～11月	明日は死なない	×	○	△	△	△	×
	12月～2月	ポチョムキン	×	△	△	○	○	×
	3月	ラジコン大使	×	△	△	○	○	×
3年	4月～5月	まどろっこしい愛	△	○	×	△	○	○
	6月～8月	ボクモソ	○	×	×	○	△	○
	9月～11月	この赤い夕焼けの下に	○	○	○	△	×	△
	12月～2月	死者たちのぷううん	△	△	○	×	×	△

パワプロ道 映画の3年の秋と冬の2つは設定はされているけど、ゲーム中で見ることはできない。もう引退しちゃってるからね。ところで金井と緑川の映画の趣味はほぼ同じ。やっぱり2人とも性格きついからなぁ。

↘定。その他デートで注目なのは、映画でいい・まあまあの印象の場合サボリぐせが治ることと、ゲーセンの場合でいい印象の場合、不眠症が治り、15%の確率で打球反応○がつくこと。また、バッティングセンターの成績は能力によって左右され、高いと打てる確率がアップする。また、パワーが120以上でホームラン賞のチャンス（10%）。不眠症、しゃく、弱気、サボリぐせが治る。また、いい印象を与えた場合も不眠症、弱気が治る。

●クリスマス＆お正月

彼女がいる場合、クリスマスでデートに誘うと、彼女評価＋40、体調＋20（豪田は－10）、ヤル気＋2。彼女評価が180以上で短気、しゃく、弱気が治り、140～179で弱気が治る。彼女を誘わないと彼女評価－100、体調－50、ヤル気－3、不眠症になるが、恋の病は治る。また彼女がいない場合は、50%の確率で矢部たちが遊びに来て、体調、ヤル気、チームメイト評価が上がる。お正月も彼女と初詣にでかけると（強制）、彼女評価＋40、体調＋30、ヤル気＋3、弱気が治る。彼女がいないと矢部と初詣に行き、基本的に体調、ヤル気、チームメイト評価が上がるが、おみくじが大凶だった場合、チームメイト評価が140以下ならば、弱気、負け運がつく。

●プレゼント

彼女から誕生日にもらえるプレゼントは自分の学年に従って以下の表のように決定される。彼女評価やつきあっている期間によってもらえないプレゼントや能力もある。プレゼントはもらえればヤル気が上がる。

・青木・

1	●パワリン　野手……筋力点＋5　投手……スピードポイント＋5
2	●パワリンスーパー　野手……パワー＋3　投手……球速＋1
3	●パワリンゴールド　野手……筋力点＋10、パワー＋4 投手……筋力点＋10、球速＋2 ●パワリンクリーム（評価220以上で、48週間以上つきあっている） 野手……パワー＋7　投手……球速＋2、回復○

・金井・

1	●スーパー気功ペンシル 野手、投手共通……学力＋10
2	●スーパー忍法ペンシル 野手、投手共通……学力＋30
3	●スーパー忍法頭脳講座の本　野手……技術点＋20、精神点＋10、チャンス×が治る（捕手ならキャッチャー○がつく） 投手……一番変化する変化球のポイント＋10、寸前×が治る ●スーパー忍法頭脳講座のビデオテープ（評価180以上で、48週間以上つきあっている） 野手……技術点＋20、精神点＋10、逆境○（捕手ならキャッチャー○、取得ずみならキャッチャー◎） 投手……一番変化する変化球ポイント＋30

・天野・

1	●コスモパワーはちまき 野手、投手共通……タフ度＋80
2	●ゴールデンごふ（18金） 交通事故を一度だけ防いでくれる
3	●ムーンペンダント ケガしにくいがつく

・緑川・

1	●明美の写真 野手、投手共通……センス×が治る
2	●流行の本「これであなたもテクニシャン」　野手……技術点＋15、内野安打○　投手……技術点＋15、リリース○
3	●こんにゃくTシャツ　投手、野手共通……ケガしにくいがつく ●真・野球超人伝（評価190以上） 野手……サボりぐせ、しゃくが治る、ケガしにくいになる、センス○、逆境○、チャンス○、広角打法がつく 投手……サボりぐせ、しゃくが治る、ケガしにくいになる、寸前×、ランナー×、一発病が治る、ピンチ○、リリース○がつく

・豪田・

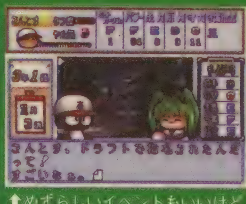
1	●有名メジャーリーガーのグローブ 野手、投手共通……守備力＋1
2	●有名メジャーリーガーのバット 野手、投手共通……ミートカーソル＋1、パワー＋3
3	●有名メジャーリーガーの直筆サイン 野手……ヘッドスライディング、体当たりがつく ●野球超人伝（評価220以上で、64週間以上つきあっている） 野手……サボりぐせ、しゃくが治る、ケガしにくいになる、センス○、逆境○、チャンス○がつく 投手……サボりぐせ、しゃくが治る、ケガしにくいになる、寸前×、ランナー×、一発病が治る、ピンチ○がつく

・花咲・

1	●新発売の野球入門書 野手、投手共通……センス○になる
2	●新発売のリストバンド 野手……肩＋1　投手……球速＋1 ※彼女評価221以上のとき 野手……肩＋1、送球○　投手……球速＋2
3	●新発売のスパイク 野手、投手共通……走力＋2 ※走力12以上で彼女評価220以上のとき 野手、投手共通……走力＋1、盗塁○

●ちょっと秘密のエンディング

めったに見られない隠しエンディングというものがある。彼女が花咲のときにプロになれなかったバッドエンディングでは、花咲に他に好きな男ができて、主人公と別れてしまうのだ。花咲はこのイベントが起こると（もともと発生率はかなり低い）矢部か猪狩兄を好きになるが、イベントが起こったときにさらに5%の低確率でなんと監督を好きになってしまう。彼女がいなくて主人公をうらやましがってた監督、おめでとう。運よく（？）イベントを見られた人は、涙したに違いない。またスカウト評価が210以上、キャプテンが矢部で甲子園に2回以上出ると矢部がドラフト1位というエンディングになる。



⬆めずらしいイベントもいいけど、やっぱりハッピーエンドを見るのがいちばんですよね。ラブリー♥

パワプロ道　バッティングセンターに行った場合、普通の彼女ならヒット2本でいい印象を与えられる（彼女評価＋40、体調＋25、豪田は＋12）が、花咲の場合は3本打たないと満足してくれない。キビシ～。

えっ？　あの人にこんな能力が？

12球団完全データ編

データ画面では見ることのできない全選手の隠された能力までも一挙掲載。これさえ見れば試合でどの選手を使うか迷うこともないぞ。

特殊能力一覧表

『4』には登場しなかった新しい能力がいっぱい。なかには「えっ、こんなのあったの」ってなものもあるハズ。全特殊能力＆その効果を完全網羅。右ページからの12球団データはもちろん、サクセスにも役立ててね。

名前（略称）	説明	名前（略称）	説明
人気	打席に立つと歓声がわく。交代させられることも少ない	4番○×（4○×）	○…4番以外で打たせると能力ダウン ×…4番で打たせると能力ダウン
代打の切り札（代打）	チャンスなどで優先的に代打に起用される（コンピュータが使用）	バント○×（バ○×）	○…バントの当たるエリアが広く、ゴロになりやすい ×…バントの当たるエリアが狭く、フライになりやすい
守備要員（守要）	守備固めで起用される（コンピュータが使用）	ムラッ気（ムラ）	調子による能力変化の効果が2倍になる
代走要員（代走）	ランナー交代で起用される（コンピュータが使用）	ムード○×	○…試合に出ると他の選手の能力アップ（効果1人ぶん） ×…ベンチにいるだけで他の選手の能力が人数ぶんダウン
強振多用（強振）	バッティング時に強振を多用する（コンピュータが使用）	イチロー	観客がイチローコールをする。3アウトめにライトフライを捕球後、スタンドにボールを投げる（ホームのみ）
途中交代（途中）	守備固めに交代させられる（コンピュータが使用）	村松	村松のみが持っている。盗塁時にヘッドスライディングをする。COMならば、しばしば無謀な盗塁を試みる
スタミナ×（ス×）	ペナントレース終盤になると調子が落ち気味になる	完投○	先発のときに完投しやすい（コンピュータが使用）
ケガ○×	○…ケガをする確率が通常の1/2 ×…ケガをする確率が通常の2倍	リリーフエース（リA）	大事な場面でリリーフする（コンピュータが使用）
アベレージヒッター（アベ）	真芯で打ったときに打球が水平に近い角度で飛ぶ	中継ぎエース（中継ぎA）	大事な場面での中継ぎで登場する
パワーヒッター（パワ）	真芯で打ったときに打球が上向きに飛ぶ	速球中心（速球）	速球中心に投げてくる（コンピュータが使用）
広角打法（広角）	流し打ちしてもパワーがほとんど落ちない	変化球中心（変化球）	変化球中心に投げてくる（コンピュータが使用）
流し打ち（流し）	流し打ちしたときに打球が切れにくい	回復○×	ペナントモードでの回復力（登板間隔） ○…回復が早い　×…回復が遅い
対左投手○×（左○×）	相手が左投手のときに能力が変化する ○…能力アップ　×…能力ダウン	寸前×（寸前）	5回と9回の時点で勝っていると能力がダウンする
チャンス○×（チャ○×）	得点圏にランナーがいると能力が変化する ○…能力アップ　×…能力ダウン	ランナー×（ラ×）	ランナーを背負っていると能力がダウンする
逆境○（逆境）	7回以降、チームが負けているときに能力アップ	リリース○（リリ）	変化球でもリリースのタイミングが速球と同じ
サヨナラ男	サヨナラのチャンスで能力アップ	ピンチ○×（ピ○×）	○…連打されてもピヨリにくい ×…打ち込まれるとすぐにピヨる
内野安打（内安）	1塁に走るときのスタートダッシュが速い	一発病（一発）	失投したときに1/2の確率でど真ん中に投げてしまう（通常は1/4）
ヘッドスライディング（頭スラ）	塁に到達するときに、きわどいタイミングだとヘッドスライディングをする	しりあがり（尻上）	先発したときに初回は通常時よりも変化球の変化量-2、2回は-1だが、4回以降は＋1になる
体当たり（体当）	本塁突入時にクロスプレーならば体当たりをする	勝ち運	先発して同点か負けているときにかぎり、味方の選手の打撃パワーが少しだけアップする
盗塁○×（盗○×）	○…盗塁するときのスタートダッシュが速い ×…盗塁するときのスタートダッシュが遅い	負け運	登板すると味方選手の打力が下がり、降板後は相手チームの打力が上がる
送球○（送）	送球のそれる確率が低い	打球反応（反応）	ピッチャー返しの打球を止めるのがうまい
キャッチャー○◎（キャ○◎）	○…投手のスタミナ消費が減りコントロールもよくなる ◎…最高のキャッチャー　○よりも効果が高い	短気	ピヨっても球速や変化量は落ちないが、代わりにコントロールが大きく下がる
ブロック（ブロ）	本塁クロスプレー時にランナーの体当たりに勝ちやすい（ランナーのスライディングを鈍らせる）	牽制	ランナーに対する牽制（けんせい）がうまい
威圧感（威圧）	打席に立っているときに投手のスタミナの消耗が増えるその前後のバッターのときにコントロールが下がる	桑田	桑田のみが持っている。ピンチになるとバッターに対しての1球めを投げる前にボールを見つめる

データの見方 投手編

●属性（コンピュータが使用。スタミナ等に関係なく、投手の役割を固定して投げさせる）→先：先発　抑：抑え●フォ：投球フォーム→上：オーバー　斜：スリークォーター　横：サイド　下：アンダー●コ：コントロール●ス：スタミナ●Sl：スライダー●Cv：カーブ●Fk：フォーク●Sk：シンカー●Sh：シュート

データの見方 野手編

守備：守備位置（右側はサブ守備位置）●本：本塁打●ミ：ミートカーソル●パ：パワー●走：走力●肩：肩力●守：守備力●エ：エラー率

※並んでいる順番は、投手は上から3、4人が先発のオススメ、次の4人がオススメのベンチ入りの中継ぎ・抑え。野手は上からおすすめのオーダー、ベンチ入りメンバーです。

パワプロ道

イベント以外で上がる練習レベルは学力が関係する。雑用系の練習は学力／100の確率で、ストレッチ系、ポジティブシンキング系、投げ込み系の練習はレベル1からレベル2に上がるときは（学力×0.2）↗

ヤクルトスワローズ

投手

選手名	利き腕	フォ	起用	防御率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球	特殊能力
石井	左投左打	上	先	1.91	151	140	138	—	4	2	—	2		完投、速球、リリ、ムラ、反応
田畑	右投右打	斜	先	2.96	146	182	153	3	3	4	—	—	チェンジアップ	一発、牽制
伊藤	右投右打	上	抑	1.51	152	218	25	5	—	2	—	—	V＆Hスライダー	人気、リA、ケガX
高津	右投右打	横	抑	2.04	145	185	53	—	2	—	6	—		人気、リリ
加藤	左投左打	上	抑	1.99	140	158	50	2	3	—	1	—	スクリュー	中継ぎA
野中	右投右打	上	抑	2.28	145	128	48	—	2	3	—	2		
廣田	右投右打	上	抑	2.71	140	138	46	2	—	3	—	1	チェンジアップ	
川崎	右投右打	上	先	4.19	144	138	129	2	2	—	—	1		一発
岡林	右投左打	上	抑	4.88	147	196	69	2	3	1	—	—		
渡辺	右投右打	上	先	4.15	146	130	105	2	2	2	—	—		一発、ムラ
山本	左投左打	上	先	3.67	145	163	69	—	3	3	—	—	チェンジアップ	
山部	左投左打	斜	先	3.51	148	146	57	—	3	2	—	—		

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	特殊能力
飯田	右投右打	外	.306	3	37	5	79	15	15	15	9	人気、バ○、内安、送
稲葉	左投左打	外	.267	21	65	3	132	12	12	13	11	左X、
ホージー	右投両打	外	.289	38	100	4	170	13	12	6	7	強振、パワー、ムード○
古田	右投右打	捕	.322	9	86	6	95	11	15	15	14	人気、チャ○、キャ◎、アベ、送、威圧、ケガ○
土橋	右投右打	二遊外	.301	8	61	5	96	12	12	13	9	チャ○、バ○
池山	右投右打	三遊	.276	18	79	4	120	12	13	13	10	人気、強振、チャ○、ケガX
小早川	右投左打	一	.249	12	33	3	112	7	10	10	12	スX
馬場	右投右打	三二	.271	3	18	4	89	9	11	12	9	守要
真中	左打左投	外	.338	3	19	5	79	14	13	12	15	代走
辻	右投右打	二	.262	2	18	3	67	12	10	13	11	途中、スX
佐藤	左投右打	外	.225	2	7	2	70	11	13	12	7	守要
三木	右投右打	遊	.000	0	0	2	60	13	12	12	15	代走
城	右投右打	外	.318	0	0	3	57	13	10	11	15	守要、代走
大野	右投右打	一	.211	0	4	2	62	11	10	9	13	代打、途中、チャ○、逆境
野林	右投右打	二三	.154	0	1	2	70	10	10	10	15	代走
青柳	右投右打	捕	.296	0	5	3	68	9	9	10	10	
野口	右投右打	捕	.333	0	2	3	70	9	10	9	9	
カツノリ	右投右打	捕一	.258	1	1	3	65	8	10	8	10	

横浜ベイスターズ

投手

選手名	利き腕	フォ	起用	防御率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球	特殊能力
三浦	右投右打	上	先	3.35	143	156	132	3	2	2	—	—	スローカーブ	ピX、寸前
戸叶	右投右打	斜	抑	4.11	147	127	81	3	2	—	2	—		速球
野村	左投左打	上	先	3.89	138	168	121	2	2	3	—	—		一発
佐々木	右投右打	上	抑	0.90	153	214	48	—	3	7	—	—		人気、リA、ピ○、リリ
島田	右投右打	上	抑	2.55	144	173	51	3	4	—	—	2		
福盛	右投右打	上	抑	2.90	143	141	72	—	2	3	—	2		
西	右投右打	上	先	2.55	140	170	43	2	2	—	—	2		
五十嵐	右投右打	上	抑	3.48	145	131	43	3	2	—	—	3		中継ぎA、短気
神田	右投左打	上	先	9.00	145	120	52	—	2	2	—	1	ナックル	速球
川村	右投右打	上	先	3.32	143	158	127	—	3	3	—	—		完投、ラX、一発、バ○
関口	左投左打	上	先	3.56	143	127	57	3	2	2	—	—		
河原	左投左打	斜	抑	6.29	148	130	41	4	—	—	—	—		

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	特殊能力
石井琢	右投左打	遊三	.319	10	44	5	98	15	14	14	7	人気、バ○、内安
進藤	右投右打	三	.236	10	43	3	109	11	13	14	10	
鈴木	右投左打	外	.335	21	83	6	127	12	10	10	9	逆境、アベ、威圧
ローズ	右投右打	二	.328	18	99	6	125	10	11	10	9	チャ○、威圧
駒田	左投左打	一	.308	12	86	5	108	10	10	14	9	
佐伯	左投左打	外	.260	4	25	3	80	12	12	10	9	人気、左X、体当
谷繁	右投右打	捕	.232	13	46	3	116	10	14	11	10	キャ○、ブロ
中根	右投右打	外	.188	1	9	2	83	11	12	13	12	ケガX
川端	右投右打	三一外	.303	1	15	4	77	10	10	12	9	チャ○、バ○
岸川	右投右打	外	—	—	—	2	110	8	9	7	7	代打、強振
畠山	右投右打	外一	.200	1	11	2	84	10	12	11	11	代打、チャ○
多村	右投右打	外	.269	1	4	3	70	9	10	10	6	
新井	右投両打	三遊一	.158	0	0	2	70	9	10	10	10	
井上	左投左打	外	.179	0	5	2	66	11	10	11	12	代走
秋元	右投右打	捕	.222	1	6	2	70	9	11	10	10	
荒井	左投左打	外	.333	0	4	3	60	9	10	10	6	
石井義	右投左打	三	.235	0	0	2	62	11	10	13	12	
宮川	右投左打	一	.143	0	1	2	70	9	10	10	6	

広島東洋カープ

投手

選手名	利き腕	フォ	起用	防御率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球	特殊能力
大野	左投左打	上	先	2.85	146	170	108	1	2	4	—	2	パーム	人気、速球
黒田	右投右打	斜	先	4.40	150	125	160	2	—	4	—	—		寸前、尻上、スX
澤崎	右投右打	上	先	3.74	145	170	125	3	2	3	—	—		一発、スX
佐々岡	右投右打	上	抑	2.65	148	180	45	3	5	2	—	—		人気、リA、スX
横山	右投右打	上	抑	3,27	151	140	55	—	4	3	—	—		中継ぎA、回復○、スX
若林	右投左打	横	抑	2.92	140	152	45	3	—	—	3	—		スX、バ○
高橋英	右投右打	上	抑	3.86	144	135	80	3	—	2	—	—	ＳＦＦ	
山内	右投右打	上	先	5.21	138	150	130	4	—	3	—	—		ピ○、寸前、リリ、一発、スX
紀藤	右投右打	上	先	5.66	145	145	98	2	2	2	—	—		ピX、一発、ムラ、バ○、スX
田中	左投左打	斜	先	5.47	144	110	100	—	4	1	2	—	スクリュー	スX
高橋建	左投左打	斜	抑	4.79	146	120	77	2	1	2	—	—		スX
玉木	右投右打	上	抑	4.84	143	132	50	3	—	2	—	—		ピX、一発、スX

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	特殊能力
緒方	右投右打	外	.271	17	57	4	120	15	14	14	12	人気、盗○、逆境
野村	右投左打	遊三	.280	13	52	4	109	13	13	12	8	逆境、広角、ケガX
前田	右投左打	外	.304	15	68	5	115	10	13	14	11	人気、盗X、途中、左○、アベ、ケガX
江藤	右投右打	三	.252	28	76	3	165	11	12	10	6	人気、強振、パワ、ケガX
金本	右投左打	外	.301	33	82	4	160	13	11	11	10	強振、逆境、パワ、威圧
浅井	左投左打	一外	.234	1	6	2	99	10	10	11	9	代打、途中、チャ○、左X
西山	右投右打	捕	.205	5	28	2	84	10	14	14	13	途中、チャX、キャ○、バ○、ブロ○
正田	右投両打	二	.241	6	34	3	75	10	10	13	8	守要
町田	右投右打	三外二	.241	10	33	3	102	9	9	8	7	代打、途中、チャ○、左○
野々垣	右投右打	二三遊	.327	0	5	4	64	12	9	10	11	代走
木村	右投両打	外二	.231	0	5	2	52	14	10	9	10	代走
福地	右投右打	三遊二	.000	0	0	2	50	13	9	9	10	代走、盗○
瀬戸	右投右打	捕	.204	2	12	2	82	9	13	12	8	
苫篠	右投両打	二三	—	—	—	3	80	10	9	11	12	
高山	右投右打	二三	.265	1	4	3	81	9	10	11	9	途中
高	右投左打	遊三二	.061	0	2	2	50	10	11	13	9	左X
朝山	右投右打	外	—	—	—	2	55	10	10	8	10	ケガX
小畑	右投右打	捕	.167	0	0	2	50	9	11	11	10	

パワプロ道

↘／100、レベル２からレベル３に上がるときは（学力×0.25）／100の確率で、それぞれ練習するたびに上がっていく。つまり効率のよい練習をするには頭がよくなきゃダメってこと。

Central League

読売ジャイアンツ

投手

選手名	利き腕	フォ	起	防御率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sn	特殊球	特殊能力
桑田	右投右打	上	先	3.77	145	198	110	2	3	1	1	—	ＳＦＦ	人気、リリ、桑田、牽制、反応
斎藤雅	右投右打	横	先	4.11	140	170	140	3	3	—	3	—		人気、ラX、リリ、
ガルベス	右投右打	斜	先	3.32	145	150	170	2	—	3	—	3	チェンジアップ	完投、ラX、ムラ、短気、強振
槙原	右投右打	上	先	3.46	148	165	137	2	1	4	—	—	Ｈスライダー	一発
趙	右投右打	斜	抑	2.89	149	150	39	5	—	2	—	—	Ｈスライダー	
三沢	右投右打	斜	抑	4.55	143	180	49	3	2	2	—	—		
野村	左投左打	上	抑	3.60	145	140	25	—	—	—	6	—		リリ
入来	右投右打	斜	抑	3.10	145	150	59	2	1	3	—	—		回復○
岡田	右投右打	斜	抑	3.09	140	120	37	2	—	2	—	2		
河原	右投右打	斜	抑	2.60	145	150	90	1	3	3	—	—		
岡島	左投左打	斜	先	3.46	143	130	130	4	2	—	—	—		
西山	右投右打	上	抑	4.96	140	105	50	—	2	3	—	—		ピX、ケガX

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	特殊能力
仁志	右投右打	二	.242	10	39	3	90	12	11	10	7	人気
清水	右投左打	外	.304	12	36	4	120	13	12	8	11	左X
清原	右投右打	一	.249	32	95	1	165	9	7	8	7	人気、強振、チャX、パワ、体当、4○、ケガ○
松井	右投左打	外	.298	37	103	5	183	12	13	13	10	人気、強振、パワ、威圧、ケガ○
石井	右投右打	三	.333	1	14	6	120	8	9	7	9	代打、強振、ケガX
広沢	右投右打	外一	.280	22	67	3	140	7	10	7	7	強振、途中、パワ、ケガ○
元木	右投右打	三二遊	.282	9	32	3	95	9	11	11	9	バX、体当
柳沢	右投右打	捕	.215	0	0	2	75	9	13	10	9	
高橋	右投左打	三外	—	—	—	3	110	11	10	9	7	人気
川相	右投右打	遊	.288	6	25	3	80	11	11	13	13	バ○、ケガ○
吉村	左投左打	外	.258	1	14	2	99	4	8	7	7	代打、チャ○、
後藤	右投左打	外三一	.272	3	13	2	85	9	11	10	10	バX
斉藤宜	右投左打	外	.103	0	1	2	75	13	12	10	10	代走
杉山	右投右打	捕	.238	4	11	3	85	8	10	10	9	強振
福王	右投左打	二	.176	3	3	3	85	8	10	11	12	
村田真	右投右打	捕	.164	1	6	2	73	10	9	9	9	ブロ
佐々木	右投右打	二	.250	0	0	3	90	10	10	10	10	代走
堀田	右投両打	外	.167	0	0	2	76	8	9	10	9	代走

阪神タイガース

投手

選手名	利き腕	フォ	起	防御率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sn	特殊球	特殊能力
藪	右投右打	上	先	3.59	145	138	117	3	—	3	—	—	Ｈスライダー	人気、一発、バ○
中込	右投右打	上	先	3.09	140	156	103	1	2	4	—	—	Ｈスライダー	
湯舟	左投左打	斜	先	3.56	140	145	102	3	—	4	—	—		バ○
竹内	右投右打	上	先	3.01	142	146	98	2	1	3	—	—		ピ○、速球
葛西	右投右打	下	抑	1.51	139	195	48	—	3	3	2	—	チェンジアップ	ピ○、リリ
伊藤	右投右打	横	抑	2.67	142	175	45	—	4	—	3	—		中継ぎA、ピ○、回復○
田村	左投左打	横	抑	2.86	138	170	30	—	4	—	3	—	スクリュー	ピ○
リベラ	右投右打	上	抑	—	150	130	35	2	—	2	—	1		リA
舩木	右投右打	上	先	4.84	145	138	80	3	3	—	—	—		
山崎	右投右打	上	抑	4.79	142	132	74	1	1	3	—	—		
弓長	左投左打	上	抑	4.37	138	135	40	—	3	—	2	—	スクリュー	回復○
古溝	左投左打	上	抑	4.84	140	140	69	—	2	2	—	—		速球

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	特殊能力
和田	右投右打	二三	.300	2	26	4	80	11	10	13	11	人気、流し、アベ
今岡	右投右打	遊二三	.250	2	20	3	89	11	13	11	8	バ○
ハンセン	右投左打	三	—	—	—	3	115	11	10	9	9	途中
大豊	左投左打	一	.240	12	35	2	125	8	9	5	6	強振、途中、チャX、パワ、バX、体当
パウエル	右投右打	外一	.253	14	56	4	109	10	11	10	8	途中
新庄	右投右打	外	.232	20	68	1	128	13	15	14	9	人気、強振、盗X、送、ケガ○
桧山	右投左打	外	.227	23	82	1	138	11	12	11	10	人気、強振、チャ○、ムラ
矢野	右投右打	捕外	.252	3	19	3	82	10	12	10	9	途中
平塚	右投右打	外一	.293	17	68	3	118	9	11	9	7	代打、途中、逆境
八木	右投右打	一	.275	4	30	3	97	11	10	9	10	代打、途中、チャ○
本西	右投右打	外三	.221	1	6	2	64	12	13	15	15	守要
高波	右投右打	外	.128	1	2	2	70	14	10	10	7	代走、チャX、バX
星野	右投左打	三遊一	.252	2	23	3	83	12	13	10	6	守要
山田	右投右打	捕	.262	4	21	3	84	9	13	10	8	途中、チャX
平尾	右投右打	遊	.067	1	2	2	75	13	10	11	9	代走、チャX、バX
定詰	右投右打	捕	.173	0	2	2	58	9	13	11	8	途中、チャX、左X
濱中	右投右打	外	.167	0	0	2	72	11	10	10	9	代走
吉田	左投左打	外	.265	0	3	3	70	8	9	9	10	

中日ドラゴンズ

投手

選手名	利き腕	フォ	起	防御率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sn	特殊球	特殊能力
山本	左投左打	斜	先	2.92	142	150	130	—	2	—	5	2	スクリュー	人気、完投、一発、勝ち運
落合	右投右打	上	先	3.66	147	208	92	4	2	—	—	1		ピX、ケガX
前田	左投左打	上	先	5.06	147	137	90	1	2	4	—	—	ナックル	ピX、ラX
今中	左投左打	上	先	4.03	144	140	80	—	5	2	—	—	スローカーブ	人気、リリ、バ○、ケガX
宣	右投右打	斜	抑	1.28	153	200	35	7	—	3	—	—	Ｈ＆Ｖスライダー	リA、ピ○
中山	右投右打	上	抑	4.34	145	120	51	3	—	3	—	—		中継ぎA、ピ○、回復○
古池	右投右打	横	先	5.02	140	120	79	3	—	1	1	—		一発
大塔	右投右打	上	抑	3.57	140	130	50	—	3	—	1	—		
門倉	右投右打	上	先	4.73	145	105	120	—	3	5	—	—		ピX
有働	右投右打	上	抑	4.10	140	161	59	2	—	2	—	—		
北野	左投左打	斜	抑	4.35	142	151	39	3	—	1	—	—		
野口	左投左打	斜	先	6.57	142	120	80	3	3	—	—	—		ピX、ケガX

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	特殊能力
益田	右投左打	外	.269	2	24	3	88	11	13	13	9	
久慈	右投左打	遊	.257	3	20	3	72	12	11	12	6	バX、頭スラ
立浪	右投左打	二	.269	14	55	4	110	13	11	15	8	人気、チャ○
ゴメス	右投右打	三	.315	31	81	5	157	11	13	11	6	強振、パワ
山崎	右投右打	外一	.257	19	54	3	130	9	10	6	10	人気、チャX
関川	右投左打	捕外	.306	5	26	5	103	11	11	10	9	盗X、チャX
李	右投右打	遊外	—	—	—	3	90	13	10	12	9	
中村	右投右打	捕	.232	8	36	2	96	9	14	11	9	チャX、キャ○、ブロ、ケガX
愛甲	左投左打	一	.283	2	20	4	90	8	9	9	8	強振、チャ○
井上	左投左打	外	.288	2	9	4	90	8	10	9	9	代打
渡辺	右投右打	一三遊	.386	0	4	4	75	11	10	12	9	代打
荒木	右投右打	外遊	.179	0	2	2	58	14	9	10	9	
南渕	右投右打	二遊三	.205	0	1	2	60	13	10	12	8	バ○
音	左投左打	外	.162	1	9	2	70	10	11	13	10	ケガX
原田	右投右打	外	.300	0	2	3	70	13	11	10	10	左○
森野	右投左打	遊	.136	1	1	2	70	11	10	10	7	
神野	右投右打	遊	.174	0	5	2	50	11	12	10	9	バ○
光山	右投右打	捕	.118	0	2	2	62	8	10	10	9	

パワプロ道

『５』でいちばん感動的なのが、神社で花咲が主人公の代わりに外藤の死球を受けるイベント。発生条件は花咲が彼女で、甲子園に行ったことがなくて、外藤のボールを打とうとして、死球を受けること。↗

西武ライオンズ

投手

選手名	利き腕	フォ	質	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球	特殊能力
西口	右投右打	斜	先	3.12	150	168	157	6	–	4	–	–	チェンジアップ	人気、完投、ピ○、牽制
潮崎	右投右打	横	先	2.90	140	165	151	2	–	–	5	–		人気、リリ、一発
ブロス	右投右打	斜	先	4.99	150	120	105	3	–	4	–	2	H＆Vスライダー	ピンチ、回復○、尻上
森	右投右打	上	抑	3.28	152	162	52	–	2	4	–	–		リA
デニー	右投右打	横	抑	3.38	148	151	46	–	4	–	2	–		
石井	右投右打	上	抑	3.61	152	168	61	3	3	2	–	–		速球
橋本	左投左打	上	抑	1.68	143	170	40	2	5	–	–	–		中継ぎA、ピ○、回復○
豊田	右投右打	斜	先	2.93	130	158	158	–	4	3	–	–		完投
西崎	右投右打	上	先	3.12	140	120	105	3	3	3	–	–		
新谷	右投右打	斜	先	6.61	143	124	72	2	2	3	–	–	スローカーブ	ピX
杉山	左投左打	上	抑	5.52	140	120	36	3	2	–	–	–		
竹下	左投左打	上	抑	3.30	140	120	51	–	2	2	–	–		

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	工	特殊能力
松井	右投両打	遊	.309	7	63	4	110	15	15	14	7	人気、盗○、アベ、バ○、内安、ケガ○
大友	右投左打	外	.278	5	45	4	87	14	13	13	11	盗○、左X、バ○
高木大	右投左打	一捕三	.295	7	64	4	103	13	11	13	9	チャ○、左X
鈴木	右投左打	三	.312	19	94	5	131	6	13	9	10	途中、チャ○、威圧
マルティネス	右投右打	一	.305	31	108	5	154	5	10	8	7	人気、強振、パワ
佐々木	左投左打	外	.304	13	57	3	106	11	10	11	8	体当
垣内	右投右打	外	.225	3	12	3	103	10	12	10	10	強振
伊東	右投右打	捕	.280	13	56	4	108	11	13	14	12	キャ◎、ブロ、ケガ○
高木浩	右投左打	二三	.278	0	21	4	59	11	11	11	13	守要
金村	右投右打	一	.306	3	26	4	93	6	10	7	7	代打
大塚	右投左打	外	.217	2	17	2	98	13	11	10	10	
清水	右投右打	外	.156	0	2	2	60	13	12	12	12	守要、代走
原井	右投右打	外二三	.268	2	10	3	88	13	8	11	13	守要、代走
河田	右投左打	外	.203	0	4	2	65	13	10	13	14	守要、代走
中嶋	右投右打	捕	.219	2	14	2	77	10	15	10	9	
田辺	右投右打	二三	.213	3	13	2	94	10	11	10	9	途中
和田	右投右打	捕	.190	0	2	2	62	10	10	12	10	
ペンバートン	右投右打	外	.175	1	5	2	90	10	11	12	9	チャX

オリックスブルーウェーブ

投手

選手名	利き腕	フォ	質	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球	特殊能力
星野	左投左打	上	先	3.24	128	200	164	–	7	3	–	–	スローカーブ	リリ、牽制、反応、ケガ○、尻上、人気、完投
フレイザー	右投右打	上	先	4.39	140	149	110	2	1	1	–	1		変化球、寸前
伊藤	右投右打	斜	先	3.46	143	139	113	4	–	3	–	–		
野田	右投右打	斜	先	3.29	135	137	123	1	2	4	–	–		一発、反応
杉本	右投右打	上	先	3.35	143	138	115	2	3	2	–	–		
小林	右投右打	斜	抑	2.56	145	187	52	3	2	–	–	2		
鈴木	右投右打	横	抑	3.83	140	128	46	2	2	–	3	–		人気、リA、変化球、ピ○、ケガX
平井	右投右打	上	先	3.98	150	155	77	3	–	4	–	–	Hスライダー	速球
水尾	左投左打	上	抑	2.26	142	151	41	3	–	–	3	–	スクリュー	回復○、ケガX
豊田	右投右打	横	先	4.21	135	186	56	–	3	–	3			ピX
木田	右投右打	上	抑	1.99	150	120	49	–	–	3	–	–		中継ぎA、ピX、速球
高橋功	右投右打	上	先	2.97	137	144	65	3	3	–	–	–		

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	工	特殊能力
田口	右投右打	外	.294	10	56	4	105	14	15	14	12	人気、バ○、内安、送
大島	右投両打	二	.239	1	27	3	74	13	12	14	10	バ○、頭スラ
イチロー	右投左打	外	.345	17	91	7	125	15	15	14	13	人気、盗○、左○、広、アベ、内安、送、威圧、4X、ケガ○
ドネルス	右投左打	一三	.302	17	67	5	125	7	10	7	5	左X、体当
ボニチ	右投右打	一	.000	0	0	4	120	8	10	6	6	体当
藤井	右投左打	一外	.240	18	57	3	123	9	10	9	9	代打、途中、チャ○、左○
小川	右投右打	遊二	.234	11	38	3	110	10	11	11	9	強振、左○
佐竹	右投右打	三二	.258	0	7	3	54	11	12	12	10	守要
高田	右投左打	捕	.261	0	3	3	58	8	12	13	9	左X、キャ○、バ○、ケガ○
谷	右投右打	外	.272	1	33	4	76	12	12	13	10	守要、左X、バX
高橋智	右投右打	外一	.209	5	17	2	103	8	10	7	8	代打
塩崎	右投右打	遊三	.243	0	6	3	61	11	12	12	2	左○
嘉勢	左投左打	外	.077	0	2	2	50	10	13	12	14	
四條	左投左打	一	.000	0	0	2	0	10	10	12	10	
五十嵐	右投左打	一	.130	1	3	2	70	10	9	10	7	守要
斉藤	右投右打	遊	–	–	–	2	70	9	10	10	8	守要
福留	右投右打	二	.148	1	1	2	70	9	10	9	9	
萩原	右投右打	三	.000	0	0	3	50	8	11	8	8	

調子による選手の能力値変化

投手

調子	変化	調子	変化
絶好調	普通時よりもスタミナ＋60、コントロール＋24、全変化球の変化量＋2	不調	スタミナー30、コントロールー12、全変化球の変化量ー1、最高球速ー6km
好調	スタミナ＋30、コントロール＋12、全変化球の変化量＋1、最高球速ー2km	絶不調	スタミナー60、コントロールー24、全変化球の変化量ー2、最高球速ー8km
普通	スタミナ、コントロール、変化球の変化量はそのまま。最高球速ー4km	お休み	ペナントとリーグ戦に登場。いちおう投げられるが絶不調扱いになる。

野手

調子	変化	調子	変化
絶好調	普通時よりもミートカーソルの大きさが1アップし、パワーが30アップ	不調	普通時よりミートカーソルの大きさが0.5ダウンし、パワーが15ダウン
好調	普通時よりミートカーソルの大きさが0.5アップし、パワーが15アップ	絶不調	普通時よりミートカーソルの大きさが1ダウンし、パワーが30ダウン
普通	ミートカーソル、パワーともに表示される値と同じ		

共通

調子	変化
故障中	ペナントとリーグ戦に登場。ケガが完治するまで出場できない

能力値ランクについて

選手データの数値は、それぞれ以下のようにランクされます。

ランク	走・肩・守	パワー	スタミナ	ミート	コントロール
A	14～15	140～255	151～255	6～8	180～255
B	12～13	110～139	111～150	5	155～179
C	10～11	95～109	81～110	4	135～154
D	8～9	80～94	61～80	3	120～134
E	5～7	65～79	31～60	2	110～119
F	2～4	20～64	15～30	1	100～109
G	0～1	0～19	0～14	0	0～99

パワプロ道

↘死球になる確率はP.9参照。花咲は主人公の代わりに死球を受けて倒れ、主人公が甲子園に出ることを祈りながら……、もう悲しくてこれ以上書けません。あとは自分で。ちなみに逆境○がつく。

近鉄バファローズ

投手

選手名	利き腕	フォ	起性	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球	特殊能力
小池	左投左打	斜	先	2.96	140	140	140	—	3	3	—	2		
岡本	右投右打	横	先	2.82	140	150	115	3	—	2	3	—		
高村	右投右打	斜	先	4.76	147	155	113	3	2	2	—	—		ピX、ラX
香田	右投左打	上	先	3.69	138	180	90	2	4	1	—	—	スローカーブ	一発
赤堀	右投右打	上	抑	3.05	148	190	55	5	—	1	—	4	Hスライダー チェンジアップ	人気、リA
大塚	右投右打	上	抑	2.07	145	120	48	2	—	5	—	—	Vスライダー	
盛田	右投右打	斜	抑	5.31	148	160	60	2	—	1	—	3		
入来	右投右打	斜	抑	2.70	135	170	60	—	1	4	—	—		
酒井	右投右打	上	先	4.56	145	120	85	2	2	3	—	—		ムラ
池上	右投右打	斜	抑	6.00	140	150	65	—	2	3	—	—		
柴田	左投左打	横	抑	2.89	140	150	42	2	—	—	—	3		回復○
西川	左投左打	上	抑	3.00	141	170	39	3	2	—	—	—		中継ぎA、一発

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	特殊能力
武藤	右投左打	遊二	.282	0	29	4	72	15	12	12	7	途中、内安
水口	右投右打	二三遊	.284	7	50	4	91	13	11	12	12	チャ○、バ○
ローズ	左投左打	外	.307	22	102	5	145	13	15	13	9	強振、左X、体当
クラーク	右投右打	一	.331	23	93	5	145	10	10	12	9	アベ、体当
山本	左投左打	外	.264	12	37	3	125	9	10	6	6	人気、代打
安部	左投左打	一外	.301	2	24	4	83	10	11	11	10	途中、チャ○
中村	右投右打	三一	.240	19	68	3	148	10	13	9	5	人気、強振、ケガX
古久保	右投右打	捕	.287	2	11	4	84	10	11	10	9	
大村	左投左打	外	.281	1	30	4	73	13	14	13	12	チャ○
村上	右投右打	一三外	.270	4	12	3	108	12	10	10	10	代打、代走
鈴木	右投右打	外	.261	10	53	3	80	10	11	11	11	
内匠	左投左打	外	.273	0	0	3	50	14	11	13	13	チャX
勝呂	右投右打	遊	.275	0	8	3	69	10	12	12	12	守要
的山	右投右打	捕	.197	4	22	2	88	11	13	11	13	強振
吉岡	右投右打	三外	.259	2	4	3	70	10	10	8	7	
藤立	右投右打	外	.250	0	2	2	85	10	10	8	7	強振、ケガX
御船	右投右打	一	.100	1	2	2	75	13	9	9	9	守要
磯部	右投左打	捕外	.233	0	6	2	61	12	10	11	9	

日本ハムファイターズ

投手

選手名	利き腕	フォ	起性	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球	特殊能力
グロス	右投右打	上	先	3.63	147	145	116	2	3	2	—	—	チェンジアップ	完投、ピ○、回復○
石井	右投右打	上	抑	3.45	141	157	84	2	—	2	—	1		
岩本	右投右打	斜	先	4.74	145	132	103	2	4	1	—	—	チェンジアップ	尻上
下柳	左投左打	上	抑	3.49	145	130	80	5	—	3	2	—	スクリュー	中継ぎA、回復○、ケガ○
島崎	右投右打	横	抑	3.98	140	138	35	—	—	1	3	2		人気
黒木	右投右打	上	抑	3.82	148	158	63	2	3	—	—	—		
関根	右投右打	上	先	4.28	140	151	95	2	2	1	—	—	チェンジアップ	
今井	右投右打	斜	抑	3.47	140	120	97	—	3	3	—	—		
金村	右投右打	上	先	3.96	142	154	88	2	3	—	—	—		
芝草	右投左打	上	先	5.26	143	120	110	3	3	—	—	—		ムラ
今関	右投左打	斜	先	8.69	145	120	90	2	3	—	—	—		一発
高橋	左投左打	斜	抑	4.79	140	120	30	—	—	—	2	3	スクリュー	

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	特殊能力
井出	右投右打	外	.284	8	45	3	101	14	14	14	11	強振、チャX、バ○、内安
金子	右投右打	二遊	.277	12	53	4	107	13	13	15	9	チャX、バ○
片岡	右投左打	三	.286	17	67	4	121	11	12	13	12	ケガ○
ウィルソン	左投左打	外	.274	37	94	4	168	10	9	10	8	強振、パワ、威圧
ブルックス	右投右打	外	.277	16	63	4	112	9	13	10	8	
田中	右投右打	遊	.254	19	63	4	121	11	13	13	8	人気
落合	右投右打	一	.262	3	43	4	95	7	8	8	7	人気、スX、ケガX
小笠原	右投左打	捕	.223	0	7	2	83	11	12	12	10	
上田	右投左打	外	.300	6	39	5	75	13	14	13	11	人気、チャX、アベ、バ○、送
広瀬	右投右打	二三	.284	0	6	4	60	9	9	11	11	人気、流し、バ○、頭スラ、スX
奈良原	右投右打	二遊	.191	0	3	2	64	12	12	14	9	代走
西浦	右投右打	一	.226	4	9	2	90	9	11	9	10	
藤島	右投右打	外三	.150	1	2	2	70	12	10	10	10	代走
田口	右投右打	捕	.197	4	20	2	70	6	12	11	11	代打、強振
小川	右投左打	一外	.220	0	5	2	50	11	11	11	11	体当
中村	右投右打	外	.130	0	1	2	50	9	9	12	11	
橋上	右投右打	外	.200	0	8	2	55	11	9	9	9	
山下	右投右打	捕	.216	1	7	2	66	9	10	11	10	守要

守備位置の障害について

野手はそれぞれ適正位置を守らないとさまざまな障害がある。メインポジションを守れば問題なし。サブポジションで障害A。それ以外の守備位置を守らせると以下の表のとおりに障害が発生する。障害A…守備力が1低下(守ー1)　障害B…守ー1、移動時の加速がやや鈍くなる（加速ー）　障害C…守ー1、移動時の加速ー、エラー率が２倍に　障害D…守ー1、移動時の加速ー、エラー率が４倍に　障害E…守ー1、移動最高速度が75%、エラー率が４倍に。

守備位置＼メインポジション	投	捕	一	二	三	遊	外
捕	E		E	E	E	E	E
一	A	A		A	A	A	C
二	E	E	D		B	A	E
三	E	E	D	三		B	E
遊	E	E	D	遊	遊		E
外	E	E	E	E	E	E	

※守備力による影響
●守備走力●ジャンプの高さ
●送球モーションの早さ
●横っとび着地時、ランニングキャッチ時の硬直時間
●内野強襲時のトンネル確率
●捕手のブロック成功率
●投手の投球後の硬直時間

※投手で守備位置を変えられるのはキャンプモードのみです。

エラー率について

通常のゴロを弾いたり、トンネルや落球をするのは守備力ではなく、エラー率が影響している。正確にはエラーしない率で、他の能力と同様に数値が大きいほどよい。つまりいくら守備力が高くても、エラー率が低いと通常時はもちろんジャンプや横っとび、内野強襲の打球を捕るときなど、特にエラーしやすくなる。例を挙げると、松井（西武）は守備力14（A）だけど、エラー率が７、塩崎（オリックス）は守備力12（B）でエラー率が２。これだとファインプレイがなかなか成功しない。守備率でいうとエラー率15なら守備率.999、０なら.970くらい。

エラーしやすいプレイを順に並べると以下のとおり。ダイビングキャッチ落球>ジャンピングキャッチ落球>送球ズレ>ショートバウンドファンブル>ファンブル>送球落球>高い悪送球>トンネル>フライ落球
※守備率……守備の成功する（ミスしない）確率
※調子によって守備力、エラー率は変化しない

パワプロ道
ケガ率Xは投球イニングと打席数にあわせ、次のような状況でさらに加算されていく。守備機会数×２、死球＋50、横っとび＋５、壁激突＋100、投手強襲（！が赤いとき）＋20、捕手が体当たりでふっと↗

福岡ダイエーホークス

投手

選手名	利き腕	フォ	適性	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球	特殊能力
工藤	左投左打	上	先	3.35	146	169	119	2	5	2	―	―		人気、牽制
吉武	右投右打	上	先	3.54	143	193	151	―	2	3	―	1		完投
武田	右投左打	斜	先	3.85	144	173	139	5	―	4	―	―		負け運
岡本	右投右打	斜	抑	3.19	145	167	45	4	3	2	―	―	Hスライダー	リA
田之上	右投右打	上	抑	5.09	141	135	73	3	2	―	―	2		
長冨	右投右打	横	抑	2.26	138	181	44	3	―	―	―	3		
佐久本	左投左打	上	抑	2.26	144	122	48	3	2	2	―	―		
山崎	右投左打	上	先	7.81	143	120	105	3	2	―	―	2		
若田部	右投右打	上	抑	4.81	145	159	95	3	―	3	―	―		ピX
吉田修	左投左打	上	抑	3.40	140	120	42	2	2	2	―	―	パーム	
木村	右投右打	上	抑	3.91	140	142	52	3	3	―	―	―		
吉田豊	左投左打	上	先	6.14	140	142	54	3	―	2	―	―		寸前

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	特殊能力
村松	左投左打	外	.241	0	29	3	70	14	13	13	10	人気、村松、頭スラ、内安
浜名	右投左打	二遊三	.241	5	31	3	82	14	12	12	7	人気、バ○
秋山	右投右打	外	.245	12	52	3	124	13	12	14	12	人気、広角
吉永	右投左打	一	.300	29	73	5	154	9	12	9	7	途中、パワ、体当、威圧
ロペス	右投右打	一	.320	30	112	6	152	8	8	6	7	チャ○、逆境、広角
城島	右投右打	捕一	.308	15	68	5	139	10	13	11	9	人気、チャ○、ブロ、ケガ○
大道	右投右打	外	.293	6	46	4	110	9	11	11	10	
井口	右投右打	遊	.203	8	23	2	95	11	11	11	9	人気
湯上谷	右投右打	三外遊	.301	5	28	5	82	13	11	12	11	
河野	右投右打	一	.218	7	24	2	110	9	11	8	7	強振、チャ○
若井	右投左打	一外	.289	1	17	4	82	10	10	11	10	
柳田	右投右打	一三二	.240	1	30	3	65	11	10	12	8	守要、バ○
鈴木	右投左打	外	.200	0	4	2	50	10	11	13	11	守要
田村	右投右打	捕	.240	0	2	3	50	8	11	12	9	キャ○
松中	左投左打	一	.209	0	6	2	100	10	9	8	10	強振
柴原	左投左打	外	.159	1	2	2	78	11	10	12	10	守要、代走
川越	右投右打	捕	.240	2	5	3	90	9	10	9	10	守要
藤本	右投右打	一三	.065	0	0	1	80	9	9	8	6	途中、体当

千葉ロッテマリーンズ

投手

選手名	利き腕	フォ	適性	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球	特殊能力
小宮山	右投右打	上	先	2.49	145	182	149	3	2	―	―	3		人気
黒木	右投右打	上	先	2.99	146	125	172	3	2	4	―	―	パーム	回復○
藪田	右投右打	上	先	3.94	140	144	137	―	2	4	―	―		
河本	左投左打	上	抑	1.96	149	209	52	―	4	2	―	―		人気、リA、中継ぎA、ピ○、速球、リリ、回復○
成本	右投右打	上	抑	10.4	143	140	44	4	―	4	―	―		人気、リA、ピ○、ケガX
園川	左投左打	上	先	4.88	137	179	78	2	2	2	―	―	SFF	
近藤	右投右打	上	抑	4.11	143	139	49	―	3	―	1	―		
武藤	右投右打	上	先	4.66	145	129	95	―	3	―	1	―		
竹清	右投右打	上	先	5.78	143	120	91	―	1	2	1	―		
デニス	左投右打	上	抑	5.45	135	120	65	2	―	―	1	―	スクリュー	
吉田	右投右打	上	抑	1.56	140	144	53	4	―	―	―	―	速球	
後藤	右投右打	上	抑	7.40	143	124	64	2	―	1	―	―		

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	特殊能力
小坂	右投左打	遊	.261	1	30	4	73	14	10	14	6	人気、バ○、内安
堀	右投右打	二三	.272	9	47	4	99	13	10	12	8	チャ○、アベ、内安
キャリオン	左投右打	外	.279	14	77	4	107	12	10	5	4	
フランコ	右投右打	一二	―	―	―	5	130	13	10	12	12	人気、アベ、ムード○
立川	右投右打	外	.274	7	20	4	93	13	13	13	10	
福浦	左投左打	一	.289	6	23	4	91	13	9	9	8	
トンプソン	左投左打	一外	.247	14	62	3	120	13	10	8	10	
清水	右投右打	捕	.169	1	8	2	73	8	13	12	12	途中
諸積	右投左打	外	.261	0	13	3	66	14	11	10	7	人気
初芝	右投右打	三	.211	7	35	2	109	9	11	9	6	人気、強振、チャX
平井	左投左打	外	.245	5	19	3	94	12	13	13	13	
松本	右投左打	二	.270	0	7	4	63	13	9	13	13	代走
大塚	右投右打	外	.189	2	8	2	70	13	13	13	12	
大村	右投右打	外	.233	3	18	2	82	10	10	11	10	代打、強振、逆境
吉鶴	右投右打	捕	.229	1	8	2	65	9	12	13	9	
酒井	右投右打	三	.237	0	8	2	75	12	11	13	12	守要、代走
山下	右投左打	外	.268	0	4	3	52	10	11	10	13	
橋本	右投左打	捕	.119	0	4	2	64	9	11	9	10	途中

ケガの確率

ケガありに設定すると次の計算式によりケガが発生。試合に出場した選手のみケガの対象となり、ケガをした選手は試合に出場できない。また、1度に3人以上はケガをしない。

ケガ率=X／800(リーグモードではX／600)

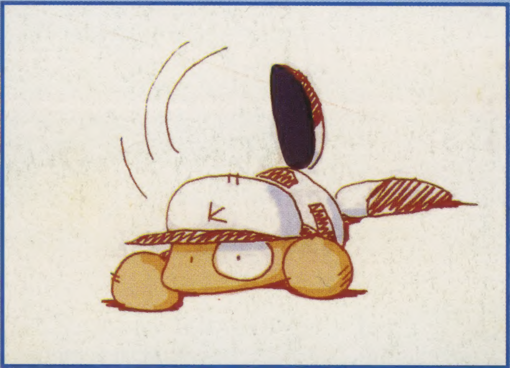
●Xの算出方法（状況で加算されるものは欄外参照）
投手　スタミナ60以上……投球イニング×3
　　　スタミナ60未満……投球イニング×12
野手　打席数×3
●ケガ日数（リーグモードではXの値に関係なくA）
ペナントモード　Xが200未満…A　Xが200以上…B
Xが400以上…C（表のケガ日数の確率はすべて1/9）

A									B									C								
1日	1日	1日	2日	2日	2日	4日	5日	6日	1日	2日	3日	4日	7日	8日	9日	11日	14日	4日	4日	4日	5日	8日	9日	11日	12日	14日

ヒーロー＆沢村賞の条件

●下の優先順位によって試合後のヒーローが決定する。
1．完全試合を達成した投手
2．ノーヒットノーランを達成した投手
3．サヨナラ安打もしくはサヨナラ犠打を打った選手
4．サイクル安打を達成した選手（勝ちチームで）
5．無四球完封を達成した投手
6．完封を達成した投手　7．リリーフで好投した投手
8．逆転打を打った選手　9．勝ち越し打を打った選手
10．先制打を打った選手　11．先制犠打を打った選手
12．無四球完投を達成した投手　13．完投をした投手
14．2打点以上の選手　15．勝ち投手
●沢村賞の選考基準（この条件はあくまでめやす）
（1）25試合以上登板　（2）完投10試合以上
（3）投球回数200イニングス以上（4）15勝以上
（5）150奪三振以上　（6）防御率2.50以下
（7）勝率6割以上

パワプロ道
↘ぶ+60、捕手に体当たりをブロックされる+70、帰塁以外のヘッドスライディング+3、1塁へのヘッドスライディング+15、ただし〝ケガしにくい〟でXは1/2、〝ケガしやすい〟でXは2倍。



■発行人／染谷恵司　■編集人／塚田正晃　■編集長／松本剛
■発行所／メディアワークス　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社　〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2-9

この付録を読めば、開発者より『パワプロ5』がうまくなる？



KCE大阪開発部
ディレクター藤岡謙治氏（右）
デザイナー　遠山　晃氏（中央）
プログラマー豊原浩司氏（左）

「いやあ強いですわ」と驚きの表情を見せているお三方。実は『パワプロ5』開発スタッフのなかでも最強の3人なのだ。なぜ驚いているかというと、編集部代表との勝負に3連敗したから。3人をうならせた強さは本誌の付録の内容の濃さによるもの。この「完ペキパワプロデータ本」には『パワプロ5』を極めるための秘密データが満載されているのだ。先月号の「完ペキパワプロ攻略本」とあわせて読めば、キミも開発スタッフより『パワプロ5』が強くなる？